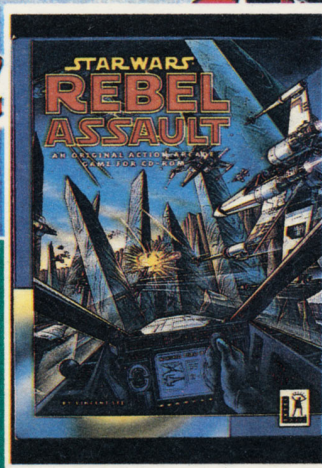
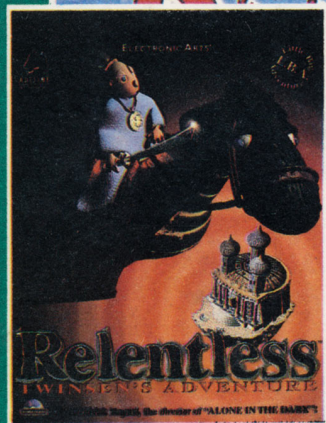
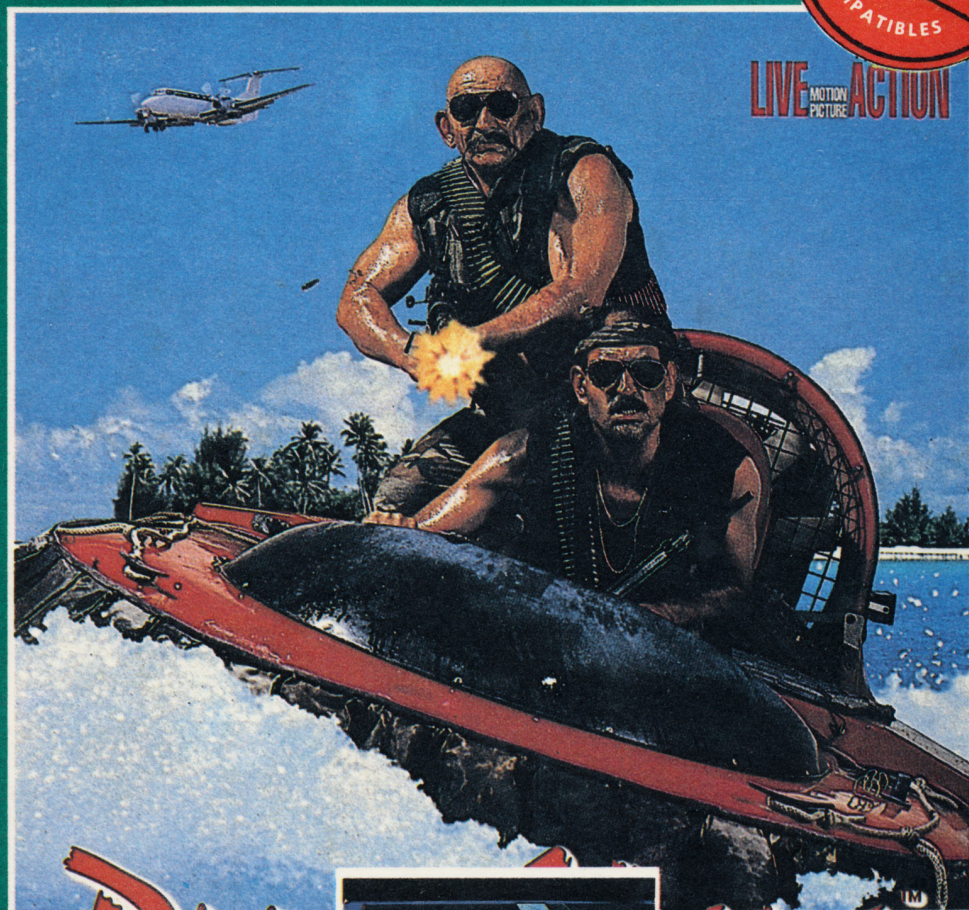


# ЭНЦИКЛОПЕДИЯ

КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

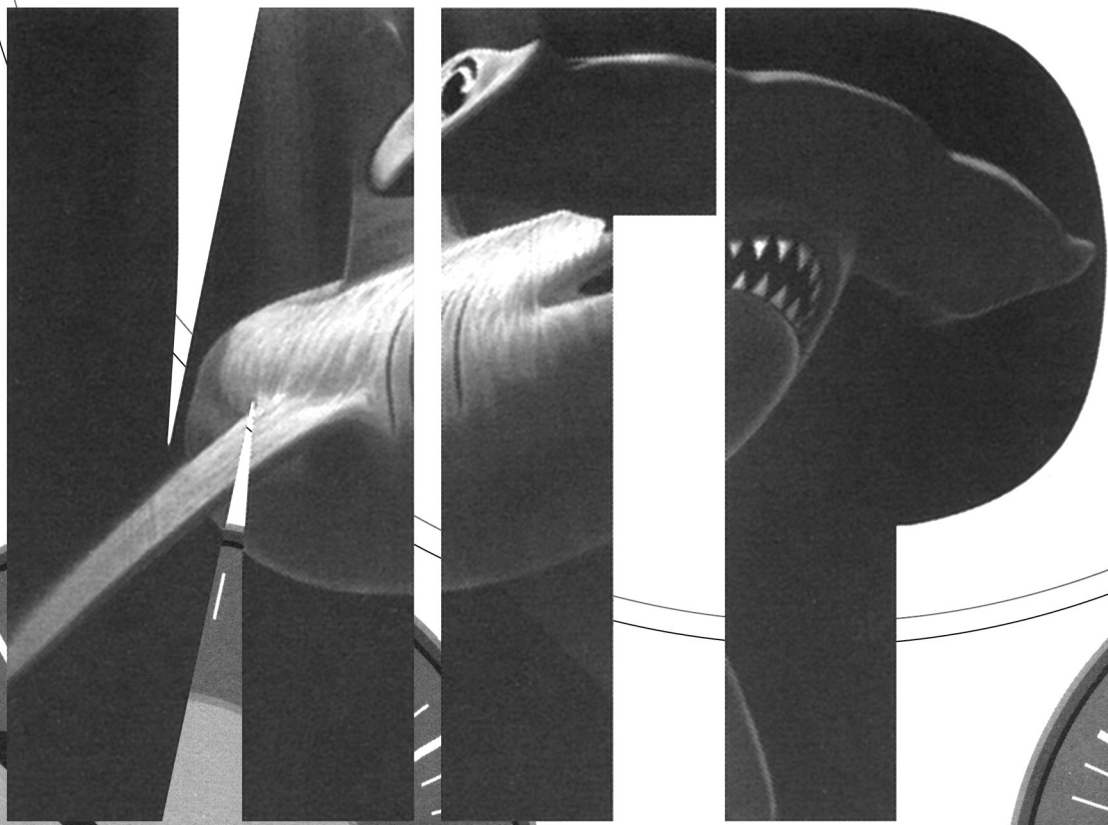




Э

Н Ц И К Л О П Е Д И Я

КОМПЬЮТЕРНЫХ



---

# ЭНЦИКЛОПЕДИЯ

## КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

**ФОЛИО-ПРЕСС**

Санкт-Петербург  
1995

ISBN 5—7627—0008—3

© ТОО «Фолио-Пресс»

© Оформление и дизайн «Арт-Пресс»



# ПРЕДИСЛОВИЕ

Уважаемые читатели! Предлагаем вашему вниманию новый том серии «Энциклопедия компьютерных игр». В нем собраны описания более полусотни программ, основная часть которых появилась на нашем рынке в самое последнее время.

Главное внимание мы постарались уделить абсолютно новым и наиболее популярным играм. Здесь вы найдете такие признанные хиты, как «Magic Carpet» и «Creature Shock», «Dark Forces» и «Panzer General», «Ecstatica», «Master of Magic» и «Mortal Kombat 2», «Zephyr» и «Heretic», «Rise of the Robots», «NHL Hockey», «Retribution», «Metaltech: Earthsiege» и множество других новых программ — лидеров мирового рынка компьютерных игр.

Не остались вне нашего поля зрения и те шедевры, которые уже несколько лет заслуженно любимы и почитаемы как за рубежом, так и у нас в стране. Это и «Might and Magic 4: Clouds of Xeen», и «Ultima Under world: The Stygian Abyss», и «Rebel Assault», и «Ishar: Legend of the Fortress» и много-много других, одно перечисление названий которых неизменно вызывает у истинных знатоков взволнованный трепет.

При составлении книги мы постарались учесть интересы максимально возможного большинства любителей компьютерных игр. Поэтому в нее включены *действительно лучшие программы* почти всех жанров. Стратегии и аркады, симуляторы и ролевика, приключения и логика, игры в стиле «Action» и незаслуженно гонимый спорт — каждый из вас имеет возможность найти себе развлечение по вкусу. И не одно.

Анализ продаж компьютерной техники показывает на неуклонный рост «домашнего парка» компьютеров. Хорошо это или плохо, но IBM-совместимые машины не очень медленно и абсолютно верно становятся полноправными членами многих семей. Причем, дома, как правило, траектории полета «реальных» баллистических ракет не рассчитывают, предпочитая делать это в рабочее время.

А вечерами... А вечерами начинается колдовство, именуемое Компьютерной игрой. И дай Бог, чтобы будильник застал вас все-таки в постели, а не у экрана монитора.

Для того, чтобы сэкономить ваше драгоценное время, мы и подготовили эту книгу, ориентируя ее прежде всего на тех, кто сравнительно недавно встал под знамена Армии Любителей игры и испытывает определенные сложности в плане покупки программ, а также общения с ними в процессе «эксплуатации».

Даже бесхитростная, на первый взгляд, «стрелялка», если все делать правильно, используя те возможности, которые заложены в нее разработчиками, может совершенно неожиданно доставить вам истинное удовольствие.

С другой стороны, незнание всего лишь некоторых особенностей управления приведет к бессмысленной трепке нервов и неизбежно возникающему чувству разочарования: «А зачем я вообще это купил?»

Нет, вы не ошиблись в выборе. Просто к игре, как и к любому компьютерному продукту, нужно подойти серьезно. По крайней мере сначала. Прежде чем лихорадочно перебирать клавиши и терзать джойстик, изучите то, чему собираетесь посвятить свое свободное время.

Вот тут-то мы вам и постараемся помочь.

Каждая из представленных в книге программ рассматривалась как финальная часть некоей истории, разыгрываемой при вашем непосредственном участии. Чтобы была изначально понятна суть происходящего, мы давали, там где это возможно, предысторию описываемых в игре событий, используя при этом те сведения, которые предоставляют фирмы-разработчики. Может быть, это и не самое важное, но, на наш взгляд, игрок должен знать, кем он управляет и для чего. Подобная информация делает игру более осмысленной, «зрячей».

Описания снабжены детальным разбором игровых меню, дана расшифровка всех мало-мальски значимых опций. Это сделано для того, чтобы вы могли без проблем ориентироваться в любых режимах (а их, порой, очень много) рассматриваемых игр.

Наибольшее внимание уделено вопросам, связанным с управлением героем или игрой в целом. Для этого к каждому описанию прилагается полный перечень используемых в игре клавиш, варианты их перераспределения, значение тех или иных функций. Даны также схемы и методика управления мышью и джойстиком (там, где возможно). Упор на это сделан не случайно. Большинство описываемых игр, будь то «Ultima Underworld: The Stygian Abyss» или «Dark Forces», «Lode Runner» или «Mystic Tower», «HeroQuest» или даже «Jazz Jackrabbit» можно более-менее успешно пройти разными путями. Но без досконального знания игровой системы вам не обойтись. Как правильно перемещаться в игровом пространстве, как общаться с другими персонажами, как и для чего использовать найденные предметы, как применять магию, оружие, защиту и прочие хитрости, связанные с чисто техническим управлением — все это есть в книге даже с избытком.

Тщательно проанализированы и все игровые панели. Вы узнаете, что означают многочисленные дисплеи и индикаторы, датчики

и таймеры, шкалы, цифры, стрелки — вообще все, что так или иначе постоянно связано с игрой и дает объективную информацию о правильности ваших действий.

Много места мы постарались уделить и тем вещам, которые сопутствуют конечному успеху. Приводятся технические характеристики и рекомендации по использованию любого оружия и боеприпасов, средств защиты и вспомогательного оборудования. Для вас не составит труда правильно пользоваться массой полезных предметов и, конечно, магией.

Большинство описаний содержат довольно подробную информацию о врагах и прочих опасностях, с которыми вам рано или поздно придется столкнуться по ходу сюжета.

Что касается подробного изложения непосредственного прохождения игр, здесь мы поступили следующим образом: в каждой главе есть советы и рекомендации, которые, надеемся, помогут с честью выйти из положения и облегчат вам жизнь. Ко многим играм даны конкретные подсказки, а по некоторым, там, где это в принципе нужно и возможно, приводится и основная «проходилка» всей игры или ее отдельного фрагмента для примера.

Мы надеемся, что предлагаемый материал поможет вам, во-первых, правильно сориентироваться в безбрежном океане компьютерных игр, как старых, так и новых, и, во-вторых, лучше понять понравившуюся вам игру из нижеперечисленных.

В наших самых ближайших планах — издание мощной серии, в которой вы найдете и все самое новое, и все самое интересное: «Bioforge», «Might and Magic 5», «Pacific Strike», «Relentless», «Cyberia», «Alone in the Dark 3», «Warcraft», «Rise of the Triad», «Kyrandia 3», «Iron Cross», «Dragon Lore», «Arena», «Cyberwar» и многое, многое другое.

Очередные книги выйдут в свет еще до конца 1995 года.

Мир компьютерных игр почти безграничен, но мы постараемся дать вам о нем наиболее полное представление...



# ACTION SOCCER

1994 год в мире спорта был ознаменован проведением в США очередного чемпионата мира по футболу. Этот грандиозный спортивный праздник, проходящий раз в четырехлетие, сродни, пожалуй, только Олимпийским играм. Футбол, именуемый также соккером, имеет огромную популярность на всех континентах. За матчами чемпионата мира наблюдало более миллиарда зрителей во всех уголках Земли. И естественно, мировой рынок не мог не отреагировать на проведение такого значимого события выпуском различных сопутствующих товаров на футбольную тематику. Конечно, не отстали от других и производители компьютерных игр. Многие уважаемые фирмы выпустили в свет свою продукцию как в преддверии чемпионата-94, так и по горячим следам после его окончания. Честно говоря, трудно отметить что-либо выдающееся среди появившихся новинок. Одним удалось воссоздать полный сценарий чемпионата с участием команд, имеющих оригинальные составы игроков, при достаточно слабых графике и звуке. Другие, добившись хорошей анимации, не смогли проработать удобство и простоту управления. Третьи ограничились созданием новых версий «на злобу дня» достаточно старых и хорошо известных игр.

Но тем не менее, есть на что посмотреть и во что поиграть. Мы хотим представить вашему вниманию продукт фирмы «Ubi Soft Entertainment» под названием «Action Soccer», который выделяется среди своих собратьев огромным для подобных игр размером (около 30 Mb), прикольным сюжетом и очень приличным уровнем графики и звукового оформления. Игра сделана с большим юмором и иронией, и хотя на первый взгляд, имеет откровенно детскую направленность,— это не так. Да, на экране и впрямь масса карикатурных рисунков в заставках. Названия и эмблемы команд вызывают улыбку, но когда дело доходит до самой игры, все становится более чем серьезно. Матчи проходят в бескомпромиссной борьбе, со строгим соблюдением всех правил, и надеяться на легкую победу не приходится.

Отметим прекрасную графику и анимацию. Игроки очень подвижны и естественны, владеют различными техническими приемами, сильно ударом, отлично выполняют подкаты и играют на опережении. Самые яркие моменты матча комментируются врезками с реакцией на них тренеров, судей, игроков и болельщиков, что вносит некоторое разнообразие в течение игры. Имеется возможность увидеть забитые голы еще раз на замедленном повторе. Различные погодные условия, в которых проходят матчи, также усложняют ваши действия. Поведение игроков на поле в снег, дождь или палящий зной разительно отличается.



Также хочется отметить интересный ход создателей программы, которые сделали возможным ведение игры с двух различных проекций на выбор.

Теперь перейдем к различным меню и их использованию.

При запуске игры вы попадаете в главное меню, состоящее из шести опций. Рассмотрим первую из них.

## EXHIBITION MATCH

Вам предлагается сыграть один товарищеский матч.

Выбрав эту опцию, вы попадаете в подменю, содержащее в себе пять пунктов.

**START** — начало матча. Но предварительно необходимо выбрать одну из шестнадцати команд, за которую вы хотите играть. При выборе команды обратите особое внимание на ее рейтинг, состоящий из шести характеристик по пяти-балльной шкале:

**SPEED** — скорость;

**STRENGTH** — сила, физическая подготовка;

**DRIBBLE SKILL** — уровень мастерства в дриблинге;

**TACKLE SKILL** — уровень мастерства в отборе мяча;

**KICK SKILL** — уровень мастерства в ударах;

**HEAD SKILL** — уровень мастерства в игре головой.

Далее вам предстоит избрать тактическую схему расстановки игроков на поле и определить стратегию игры.

**DEFENSE** — чисто защитная тактика.

**MEDIUM** — тактика, сочетающая в себе крепкую оборону и сильное нападение.

**ATTACK** — остроатакующая игра команды.

Затем **START** и игра началась.

**ONE OR TWO PLAYERS** — количество игроков, принимающих участие в игре (один игрок — против компьютера или два игрока — друг против друга).

**COMPUTER** — здесь вам предлагается, при игре с компьютером, установить уровень его противодействия. **EASY** — легкий, **MEDIUM** — средний, **HARD** — тяжелый.

**OPTIONS** — эта опция предоставляет вам право выбора различных параметров игры. Остановимся на них подробнее.

**WEATHER CONDITION** — погодные условия во время проведения матча. Вы можете выбрать их по своему усмотрению. Предлагается четыре варианта: **SUN** — солнечная сухая погода, **NIGHT** — игра проходит в темное время суток при электрическом освещении, **SNOW** — холодная погода, непрерывно идет снег, поле очень скользкое, **RAIN** — проливной дождь, всполохи молний, на поле огромные лужи.

**SOUND** — включение/выключение звука.

**MUSIC** — включение/выключение музыкального сопровождения.

**COMMENTARY** — включение/выключение комментаторского канала.

**REPLAY** — включение/выключение автоповторов после каждого забитого гола.

**CONTROLS №1** — выбор метода управления для первого игрока. Здесь вы можете выбрать **KEYBOARD** или **JOYSTICK**.

Если вы остановили свой выбор на клавиатуре, имеется возможность распределения клавиш. Следует подобрать под себя шесть основных кнопок, необходимых в игре. Это —

**RIGHT** — движение вправо;

**LEFT** — движение влево;

**UP** — движение вперед;

**DOWN** — движение назад;

**KICK** — удар, без мяча — подкат;

**PASS** — пас, без мяча — блокировка.

В случае выбора джойстика, вам предложат откалибровать его.

**CONTROLS №2** — выбор метода управления для второго игрока. Все остальное — аналогично предыдущему пункту.

**HALF TIME** — здесь вы должны определить время продолжительности одного тайма матча. Предлагаются варианты от одной до десяти минут (время игры идет «чистое», как в хоккее).

**EXIT** — выход из меню **EXHIBITION MATCH**.

Таким образом мы подробно рассмотрели первый пункт главного меню. Обратите внимание, что его опции будут в точности повторяться и в других позициях меню.



## UBI CUP

Это розыгрыш кубка «UBI SOFT». Турнир проходит по следующей схеме: шестнадцать команд разбиты на четыре группы. После круговых игр в подгруппах, по две лучших команды выходят в следующий этап соревнований. Борьба далее, начиная с четверть-финала, идет на вылет, то есть ничьих быть не может и для определения победителя вам необходимо будет провести на выбор **EXTRA TIME** — дополнительное время, **PENALTY KICKS** — серию пенальти или **SUDDEN DEATH** — игра без лимита времени до первого забитого мяча.

## UBI CHAMPIONSHIP

Это чемпионат, проводимый по круговой системе (один круг) среди шестнадцати команд. Вам предстоит сыграть пятнадцать игр. Очки начисляются по новым правилам ФИФА. За победу вы получаете три, за ничью — одно очко.

## USER TOURNAMENT

Данный пункт главного меню дает возможность провести турнир, в котором примут участие, помимо вас, еще и ваши товарищи. Количество игроков может колебаться от трех до восьми человек. Каждый из участников выбирает из предложенных команд одну и играет за нее на протяжении всего турнира.

Отметим, что во всех турнирах предусмотрены возможности сохранения текущего состояния **SAVE** и продолжения игры **LOAD**.

В предпоследнем пункте главного меню вам нужно выбрать проекцию футбольного поля, в которой предстоит вести игру.

Предлагается два варианта.

**3-D ISOMETRIC VIEW** — замечательная «телевизионная» картинка. Прекрасно видна большая часть игрового пространства, и очень удобно вести комбинационную игру.

**SIDE VIEW** — вид сбоку, достаточно крупно, поэтому видна только та часть футбольного поля, на которой происходит борьба. Удобна для индивидуальных действий игроков, в комбинационных же затруднена ориентация.

В обеих проекциях при розыгрышах всех стандартных положений происходит так называемый «отъезд камеры», что дает возможность видеть общую расстановку сил на футбольном поле.



## QUIT

Последний пункт главного меню — выход в DOS.

Еще несколько слов о самом ходе футбольных матчей.

Вратари обеих команд управляются компьютером, за исключением одиннадцатиметровых ударов. Защищают ворота они в принципе уверенно, но уязвимы при добиваниях мяча после дальних ударов.

Комбинации рекомендуется разыгрывать на чужой половине поля. Долгие перепасовки вблизи своих ворот чреваты нелепо пропущенными голами. По большому счету, игроки не плохо играют индивидуально, хорошо держат мяч. Но, тем не менее, голы чаще забиваются после многоходовых комбинаций и ударов с лёта.

Как ни странно, подкат в игре действует не очень продуктивно. Гораздо эффективнее — блокировка. Играйте аккуратно, чтобы не нарушать правил. Штрафные удары в сторону ваших ворот очень опасны.

Паузу в игре вы можете сделать, нажав клавишу **F8**, а для полного и окончательного выхода — сначала **F10**, затем **ESC**.

### Информация

**Название:** Action Soccer

**Год:** 1994

**Фирма:** Ubi Soft Entertainment

**Класс:** спорт

**Размер архива:** 8,5 Mb

**Размер на диске:** 31,7 Mb

**Игроков:** 1—2, турнир — до 8

**Управление:** клавиатура, джойстик

# BLACKTHORNE

Платформенные аркадные игры являются одним из наиболее популярных жанров среди прочих игровых программ для персональных компьютеров. Особенно, когда они сделаны на хорошем графическом уровне и заставляют играющих не только ожесточенно колотить по клавишам, но и не менее быстро шевелить мозгами. При всем уважении к создателям аркад, стоит отметить, что сделать продукт, который в равной степени отвечал бы перечисленным выше условиям, удастся не часто. Игры класса «Prince of Persia», «Alladin», «Lion King» появляются довольно редко. Достойное место среди них некоторое время назад заняла «боевая» платформенная аркада «Flash Back». Она сразу стала хитом и увлекла своим изяществом и сложностью очень многих. Но игра в итоге была пройдена вдоль и поперек, а удовольствие сменилось сожалением и разочарованием по поводу отсутствия продолжения или чего-нибудь подобного. Но свято место пусто не бывает, и в 1994 г. «Interplay» выпускает в свет игру «Blackthorne». На радостях фанаты сразу окрестили ее «Flash Back 2». Конечно, это не правильно. Сюжетно «Blackthorne» никакого отношения к своему предшественнику не имеет. Это абсолютно разные программы. Но общего между ними очень много.

Основное — графическое решение игры. Стандартный для аркад вид сбоку доведен в «Blackthorne» до еще большей высоты, чем во «FB». Картинка изумительна и просто ласкает взгляд законченностью всех элементов изображения, тщательнейшей прорисовкой малейших деталей. Но наиболее сильное впечатление производит главный герой. Абсолютно жизненно выглядят все выполняемые им движения. Ходьба и бег, прыжки и подтягивания, кувьрки и стрельба — все это больше напоминает хороший мультфильм, чем простую игру. С той лишь разницей, что вы не наблюдаете за действием со стороны, а управляете своим героем, и только от ваших решений зависит, дойдет он до конца или нет.

Еще одна черта, объединяющая две игры, — акцент не на динамику действия, а на способность логически мыслить, просчитывать варианты и выбирать один единственный путь к победе. «Blackthorne» на некоторых этажах напоминает, скорее, ребус, чем обычную аркаду.

И еще одно замечание. Несмотря на то, что все действие происходит в страшных подземных казематах, у вас не остается от игры гнетущего «подвального» впечатления. Это заслуга художников, сумевших сделать «Blackthorne» таким, каким он есть — исключительно красивым и своеобразным.





Началу действия предшествует некая история, которую желательно знать. Тогда становится понятна и мотивация поступков героя, и некоторые другие детали.

Король Вларос правил расой Андروتти. Жители любили его за доброту и справедливость, и королевство процветало. У короля подрастал сын, принц Кайл. Отец в будущем возлагал на него большие надежды, и все было бы в порядке, если бы не одно «но»... Злобный лорд Сарлак, Властелин темных сил, чей замок расположен в самом сердце Туула (мира, в котором происходит действие), пожелал завладеть Камнем Света, имеющимся у Влароса. Без этого магического предмета власть его над миром была хоть и велика, но ограничена. Однажды ночью он приказал своим слугам, страшным чудовищам, проникнуть в королевский дворец, всех уничтожить и забрать Камень.

Эта ночь стала для Влароса последней. Войско Сарлака хорошо сделало свое дело. Дворец был разгромлен, все люди убиты или схвачены, а сам король и его ближайшее окружение погибли. Королевство было разорено и покорилося Сарлаку. Но цели своей он все-таки не добился. Кровь пролилась напрасно, так как за мгновение до гибели король передал Камень Света своему сыну Кайлу, а придворный маг в одно мгновение смог перенести мальчика далеко от места кровавой драмы.

Прошло двадцать лет, а слова отца до сих пор не дают сыну покоя. «Кайл, сынок, возьми Камень Света и скройся среди землян. Охраняй его всю свою жизнь. Если он попадет в руки Сарлака, все погибнет! Со временем ты станешь сильнее и когда-нибудь вернешься в Туул, чтобы выполнить свое предназначение»,— сказал Вларос перед смертью.

И время прошло, и Кайл Блэкторн вернулся, чтобы отомстить за отца, уничтожить Сарлака и восстановить в его мире справедливость.

С этого момента и начинается действие.

После загрузки игры и начальных заставок вы попадаете в основное меню: PRACTICE, NEW, GAME OPTIONS, PASSWORD.

Рассмотрим их в порядке возрастания важности.

## OPTION

**MUSIC** — включение/выключение музыкального сопровождения.

**SOUND** — включение/выключение специальных эффектов.

Звуковое оформление игры замечательно. Если на вашем компьютере установлена соответствующая карта, обязательно включите хотя бы SOUND, получите большое удовольствие.

## PASSWORD

Игра структурно построена так, что в ней нет режима записи. После окончания очередного уровня (а всего их шестнадцать), вам показывают четырехзначный код. Можете его записать, а можете просто посмотреть в конец этой главы, где найдете полный перечень всех шестнадцати.

Ввод пароля осуществляется курсорными клавишами UP/DOWN, переход на следующую букву — LEFT/RIGHT.

## PRACTICE

Довольно оригинальный способ войти в курс дела. Управляя героем, вы подходите поочередно к нескольким людям Андروتти. Нажав рядом с ними UP, вы сможете получить от них информацию о том, как в игре выполняется та или иная операция.

В принципе, можно этого не делать, так как о всех особенностях управления мы сейчас вам расскажем.

Передвижение героя по лабиринту осуществляется клавишами управления курсором.

**LEFT** — идти влево.

**RIGHT** — идти вправо.

**DOWN** — присесть (после нажатия клавиши Кайл остается в сидячем положении).

**DOWN + LEFT/RIGHT** — кувырки в соответствующую сторону с ружьем и без оногo.

**UP** — прыжок вверх и подтягивание на руках, если рядом есть платформа уровнем выше;

— повернуться боком к лабиринту, если верхней платформы поблизости нет. Необходима для того, чтобы уворачиваться от выстрелов врагов. При этом герой как бы оказывается в тени;

— забраться вверх по лестнице, если она рядом, оружие при этом придется убрать;

— поговорить с людьми Андروتти, если они находятся поблизости. Делать это необходимо всегда. Андروتти — раса добрая, и очень часто у них есть вещи, очень полезные для вас. Чтобы их получить, нужно выполнить эту несложную манипуляцию.

**S** — достать/спрятать ружье.

**D + LEFT/RIGHT** — бег в заданном курсором направлении.

**F, (SPACE)** — прыжок с места. Предварительно спрячьте ружье.

**D + F(SPACE) + курсоры** — длинный прыжок на бегу в заданном направлении.

**SPACE (F)** — стрельба из вынутого оружия в направлении движения.

**D** — стрельба из вынутого оружия назад.

**DOWN** — стоя рядом с предметом, нагнуться и поднять его.

**]** или **[** — выбрать предмет из **INVENTORY**.

**E** — использование выбранного предмета. Для взрыва бомбой двери подойдите к последней на некоторое расстояние, встаньте лицом, выберите бомбу и нажмите **E**. Вплотную к двери не подходите, так как вас ударит взрывной волной.

**UP/DOWN** — на подъемнике — перемещение вместе с платформой вверх и вниз.

**Q, G, P** — возможность прервать действие.

В игре, по мере ее прохождения, кроме ружья вы получите массу нужных и полезных вещей. Их будут отдавать вам друзья. Некоторые останутся в качестве трофея от убитых врагов. Будьте внимательны, не пропускайте ничего. Вам все пригодится в дальнейшем.

Перечень предметов, которые можно встретить в игре и использовать.

**KEY HOLE** — замочная скважина, которую необходимо открыть для того, чтобы пройти дальше.

**IRON KEY** — железный ключ, который нужно найти и применить впоследствии для того, чтобы продолжить движение.

**SWITCH** — тумблер, необходимый для открывания дверей.

**HEAL POTION** — исцеляющий напиток. Восстанавливает ваше здоровье до максимума, поэтому используйте его только в критических ситуациях, когда уровень вашей жизни будет равен единице.

**HOVER BOMB** — бомбы, лежащие в мешках. Их отдают вам враги и оставляют друзья. Если взрывать бомбу не у двери, она начинает скользить по лабиринту и взрывается через довольно продолжительный промежуток времени.

**LEVITATOR** — устройство, позволяющее вам мгновенно подняться вверх, словно по невидимой лестнице.

**BRIDGE KEY** — ключ, включающий устройство наведения электронных мостов, без которых невозможно преодолеть пропасти на некоторых уровнях.

**REMOTE WASP** — радиоуправляемая пчела, при помощи которой вы можете поразить мощным взрывом стоящего в отдалении врага.

**BRIDGE CONTROL** — устройство, в которое необходимо вставить **BRIDGE KEY**, чтобы навести мост.

**FIRE BOMB** — красно-синие шары, которые можно сбрасывать вниз для того, чтобы поразить недоступного другим способом врага.

Некоторые из перечисленных предметов можно нести с собой, чтобы использовать в нужном месте. Это **IRON KEY**, **HEAL POTION**, **HOVER BOMB**, **LEVITATOR**, **BRIDGE KEY**, **REMOTE WASP** и **FIRE BOMB**. Остальные используются непосредственно на месте их нахождения.

Теперь несколько слов об игровой панели.

В правом верхнем углу экрана находятся красные треугольники. Их количество указывает на то, сколько жизней у вас осталось в запасе. Вы начинаете игру с шестью. По мере прохождения вперед, количество жизней увеличивается. В случае вашей гибели теряется одна жизнь. Если вы проиграли вообще, ничего особенно страшного не случилось. Программа просто запросит вас, хотите ли вы продолжать. Если «да» — вы начинаете с начала несчастливого, трагически прерванного уровня, имея в запасе все шесть жизней.

Вертикальная строка справа — ваше **INVENTORY**, перечень призов, заполняемый по мере их приобретения. Всего можно нести восемь предметов. К использованию готов тот, который отмечен серым квадратом.

Строка внизу экрана дублирует название предмета, мимо которого вы в настоящий момент проходите.

В левом нижнем углу появляется изображение лежащего рядом с вами приза.

Правильное использование игровой панели существенно облегчит вам прохождение игры.

## Несколько практических советов:

- правильно рассчитывайте длину прыжка. В случае падения ваш герой лишается одной жизни;
- при дальнем прыжке будьте готовы зацепиться руками за край платформы, чтобы не сорваться вниз, а подтянуться вверх;
- длинные прыжки выполняйте только с разбега;
- перед тем, как перейти на следующий, находящийся вне вашей видимости, экран, сначала подойдите поближе, выньте ружье, присядьте и кувырком перекатитесь. В этом случае вы, с одной стороны, защищены от вражеской стрельбы, с другой, готовы к бою;

— если враг с огнестрельным оружием находится рядом, замаскируйтесь, прижавшись к стене. Находясь в тени, вы становитесь неуязвимы даже вблизи от противника;

— враг тоже использует прием «теневого» защиты. Поразить его можно только в тот момент, когда он, в очередной раз отстрелявшись, собирается прижаться к стене. Этот момент длится долю секунды, но вам необходимо успеть произвести точный выстрел. Главное — не торопитесь, чтобы не нарваться на пулю;

— если вас все-таки подстрелили, не отчаивайтесь. Пока противник издевательски хохочет, вы вполне можете подняться и пристрелить его, но уже навсегда;

— неприятеля, который находится ниже вас, лучше всего подорвать FIRE BOMB, если она у вас, конечно, есть. Если нет — возможен другой вариант: спрыгните и сразу прижмитесь к стене. Затем выньте ружье. Когда враг отстреляется, открывайте огонь сами;

— не пропускайте без разговора ни одного друга. У многих нет для вас ничего полезного, но некоторые в знак признательности отдадут вам что-нибудь из призов. Главное, не забудьте их потом подобрать с земли;

— не забывайте забирать и призы, остающиеся рядом с трупами врагов;

— если дорогу вам преграждает силовое поле, взорвать надо не саму стену, а источник, находящийся зачастую в другом конце лабиринта. Это серый прибор с мерцающим синим экраном;

— экономьте бомбы. Не взрывайте ими то, что можно уничтожить более экономным способом или вообще проскользнуть мимо;

— любого врага можно убить, нашпиговав его большим количеством патронов. Нужно только терпение. Если ничто вам особенно не мешает — стреляйте себе на здоровье.

## Уровень №1

Начав игру, идите направо-вверх, поднимитесь по лестнице. Закованные в цепи узники вам ничем не помогут. Уходите вправо. Рядом с дверью подберите две бомбы. С помощью одной пробейте себе проход дальше. Прежде чем заходить на следующий экран, выньте оружие, а перейдя, сразу прижмитесь к стене. Стоящее напротив чудовище никогда в вас не попадет. Улучив момент, один раз выстрелите и можете идти дальше (патронов, кстати, не жалейте. Их у вас неограниченное количество). Проходя мимо трупа, подберите бомбу. Поднимитесь по лестнице вверх и взорвите бомбой дверь. Подберите еще одну бомбу и освободите узника. Пообщайтесь с ним, он отдаст вам HEAL POTION

(закончить разговор и забрать приз — **SPACE**). Поднимитесь по лестнице вверх и войдите в чернеющий проем в стене. Внизу вас ждет монстр. Выньте ружье, прыгните вниз и прижмитесь к стене. Выбрав момент развернитесь и снова спрячьтесь. Монстр выстрелит несколько раз мимо, затем убейте его. Подберите бомбу и взорвите дверь (при этом убирать ружье не нужно). Войдите в проем и прижмитесь к стене, так как вас ждет еще одна дуэль. Что делать — вы знаете. Затем спрячьте ружье, перепрыгните через пролет, поднимите бомбу и перейдите на следующий экран. Там взорвите дверь и на подъемнике отправляйтесь вверх. Все. Первая миссия вами пройдена, а впереди ждут еще пятнадцать.

Кстати, не обольщайтесь, чем дальше, тем проходить будет все сложнее. Монстров будет больше, и сила их будет неизменно расти, а загадок и лабиринтов существенно прибавится.

## Уровень №2

Запомните код уровня и идите влево. Следующий несчастный узник вам не поможет, впрочем, как и вы ему.

Прежде чем пройти на левый экран, достаньте оружие. Потом на секунду загляните влево и возвращайтесь назад к подъемнику, так как стоящий вдали монстр выкатит на вас бомбу. Дождитесь, пока она взорвется, и застрелите врага. Подберите его бомбу (вы уже поняли, что и при этом прятать ружье не нужно?) и идите налево. Взорвите дверь. Подойдите к краю дорожки и подтянитесь вверх, не забыв спрятать ружье. Сразу же «уйдите в тень». Дождитесь, пока враг отстреляется, выньте ружье и, после паузы, застрелите его. На подъемнике спуститесь вниз на несколько экранов и идите налево. Осторожно, в вашу сторону пустят бомбу. Прыгните назад в лифт и уезжайте вверх, а после взрыва спускайтесь опять и, перекатившись на левый экран, убейте врага. Спрятав ружье, войдите в проем. Подтянитесь вверх. Справа вас поджидает монстр с хлыстом, ваш новый оппонент. «Тень» спасет вас от его ударов, но из ружья его убить не просто. После каждого выстрела мгновенно прижимайтесь к стене. Но лучше всего подорвать его бомбой. У него вы заберете **BRIDGE KEY**. Спускайтесь вниз и, перепрыгнув через пролет, встаньте на **BRIDGE CONTROL** и используйте **BRIDGE KEY**. По образовавшемуся мосту перейдите через пропасть и идите до упора налево. Подтянувшись, продолжите путь до конца.

Поднимитесь вверх и войдите в проем. Закованный пленник отдаст вам бомбу. Подтянитесь вверх по левой стороне и, взорвав дверь, поднимайтесь уже справа. Пробейте дверь и заставьте врага метнуть бомбу. Увернитесь и убейте его. Подберите **HEAL POTION** и бомбу. Поднимитесь на подъемнике, взорвите дверь. Далее — дуэль, бомба и лестница вверх. Бомбой взорвите силовое

поле (только стойте при этом как можно дальше, чтобы не зашибло взрывом) и поднимайтесь вверх-вправо. Возьмите HEAL POTION и возвращайтесь назад-вниз. Перепрыгните через пролет и, убив очередного врага, на подъемнике уезжайте.

## Уровень №3

Осторожно, остерегайтесь подвесной пушки. Для того, чтобы ее пройти, необходимо пересечь экран волчком или не наступить на панель в земле. Спуститесь в пропасть по краю и на дне поднимите HEAL POTION. Затем убейте красного монстра (вы заметили, что они гораздо живучей зеленых?). У убитого заберите BRIDGE KEY и, перепрыгнув в шахту подъемника, встаньте на BRIDGE CONTROL. Используя ключ, перейдете на другую сторону и ничего больше не найдете... А секрет прост — вы пропустили потайную дверь на мосту, спрятанную в водопаде. Войдите в нее. Слева вы увидите SWITCH. Подойдите к нему и нажмите UP. Тем самым вы поднимите лифт в шахте, через которую недавно перепрыгнули. Встаньте на лифт и спускайтесь вниз. Вас ждут два этажа, а какой из них выбрать, решать уже вам. Но с этого момента игра становится более сложной, лабиринты — запутанней, а загадки — сложнее. Но, используя полученные знания, вы все же сможете дойти до конца.

А заканчивается все это безобразие шестнадцатым уровнем, на котором вам предстоит сразиться со злополучным беспощадным Сарлаком. И хоть до него вы переживете вместе со своим героем массу приключений, одно другого круче, финальный поединок не сравнить ни с чем. На крохотном пятачке одного экрана, на расстоянии прямого попадания вам придется уничтожить врага в схватке с глазу на глаз. Обменявшись ругательствами, приступайте к делу. Какие-либо конкретные советы дать сложно, слишком уж разные у вас весовые категории. Шкала здоровья Сарлака занимает почти пол-экрана. Это очень мешает спокойно вести бой, тем более, что здоровье противник теряет нестерпимо медленно. Одним ружьем его не взять. Постарайтесь накопить побольше HEAL POTION и боевых призов. Сарлак быстро перемещается по всему экрану и наносит сокрушительные удары кулаками. Уворачиваться от его электрических бомб и огненных шаров еще сложнее. Маневрируйте, убегая от него, стреляйте, как только представится возможность и, в запале, не забывайте о бомбах. Чтобы не терять драгоценные секунды на выстрел, ведите огонь не оборачиваясь (D при вынудом оружии).

Если случится маленькое чудо и вы добьете врага, не беспокойтесь за ваш компьютер. Жуткое дрожание картинки — это не поломка монитора. Оно символизирует крушение империи Сарлака и он, побелев, взрывается вместе с ней. А ваш герой, как прямой наследник, получает королевский титул и начинает мудро управ-

лять своим народом. В последующие годы остатки армии Сарлака будут уничтожены, сожженный замок — восстановлен, а сам король Кайл «Блэкторн» проявит себя справедливым и дальновидным правителем, любимым друзьями и наводящим ужас на врагов.

А теперь обещанные коды для ленивых:

- 2 — **FBWC;**
- 3 — **QP7R;**
- 4 — **WJTV;**
- 5 — **L8VJ;**
- 6 — **ZS9P;**
- 7 — **XJSN;**
- 8 — **CGDM;**
- 9 — **PBKT;**
- 10 — **GSG3;**
- 11 — **BMHS;**
- 12 — **Y4OJ;**
- 13 — **TNLQ;**
- 14 — **NRLF;**
- 15 — **MJXG;**
- 16 — **K3CH.**

Постарайтесь коды не использовать, не лишайте себя удовольствия пройти эту замечательную игру самостоятельно.

### Информация

**Название:** Blackthorne  
**Год:** 1994  
**Фирма:** Interplay  
**Класс:** аркада  
**Размер архива:** 1,5 Mb  
**Размер на диске:** 1,9 Mb  
**Игроков:** 1  
**Управление:** клавиатура, джойстик



# CENTURION: DEFENDER OF ROME

Игра была создана в 1990 г. И несмотря на то, что она выпущена совершенно неизвестной фирмой «Bits of Magic», это не помешало ей стать широко известной и популярной в нашей стране. Более того — она успешно распространялась еще в те годы, когда Россия была одной из самых отсталых стран по части компьютерных игр.

Как гласят предания, Рим был основан по воле богов. Именно они, а если быть точным, Афродита, помогла Энею, сыну царя Трои Приама, бежать из развалин горящего города, как об этом повествует Вергилий в «Энеиде». Эней добрался до Италии и основал там колонию изгнанников-троянцев... Более четырех веков спустя братья-близнецы Ромул и Рем, племянники царя города Альба-Лонга, были брошены дядей в реку, но спаслись и были вскормлены волчицей. Затем Ромул убил Рема и основал город Рим, мечтающий о великой и ужасной славе...

А еще через несколько лет молодой центурион со своим легионом расположился на берегах Тибра в ожидании приказов...

Да-да, эта игра, как вы уже поняли, перенесет вас во времена Римской Республики (а если долго будете возиться, то застанете и Империю, и даже падение Рима). Вы станете самим Цезарем. И, как уже понятно из вступления, в начале ваш ранг — всего лишь центурион, и командуете вы только одним легионом, причем обычным, численностью 4200 человек (и то хорошо — на самом деле центурион руководил центурией, в которой было 42 человека — сотая часть легиона). В общем, ваша задача — завоевать весь изображенный на карте мир. А наша — научить вас, как это делается.

Итак, перед вами карта земель, известных римлянам в те славные времена — вся Европа, Северная Африка и Западная Азия. В Италии вы видите белый прямоугольник с изображением воина — Первый Итальянский Легион под командованием великого Сципиона Африканского. Кстати, всеми вашими легионами будут командовать великие люди Рима — Помпей Великий, Гай Марий, Фабий Кункатор и другие. Границы Италии выделены синим цветом. Это — знак того, что данная область принадлежит вам. Молитесь Юпитеру, чтобы синего на карте становилось все больше и больше... Кроме того, на карте можно найти красные прямоугольники с воином — это захватнические армии других стран. Будьте уверены — они идут на Рим, так как кроме вас никто их будущему благополучию не угрожает. Иногда вам доведется увидеть корабли — это тоже интервенты, только из-за моря.

Щелчок мыши на любой не принадлежащий вам объект выдаст его название, например, SICILIA (Сицилия) или MACEDONIAN FLEET IN MARE ADRIATICUM (Греко-Македонский флот в Адриатическом море), или MARAUDING ARMY OF CARTHAGO IN CIRENAICA (Захватническая армия Карфагена в Киренаике). Отметив на карте одну из ваших стран, вы перейдете в режим управления провинцией.

## УПРАВЛЕНИЕ ПРОВИНЦИЕЙ

Вверху экрана вы увидите название страны и ее типичный пейзаж. Справа будет окно информации о провинции, а слева — меню управления.

### Информация о провинции

#### STATUS

Это — положение провинции по отношению к Риму.

**OCCUPIED** — захвачена (такими бывают все провинции сразу после присоединения, это самое низкое положение).

**ALLY** — союзник (подчиненное, но лояльное положение).

**COLONY** — колония (в те годы колониями назывались не оккупированные земли, из которых выкачивались средства, как в средние века, а своего рода «выселки» граждан метрополии. Пример — Карфаген был основан как колония финикийского города Тир).

**CITIZENS** — горожане (полноправные граждане Римского государства).

#### TRIBUTE

Это — сумма налога, собранного за последний год в этой провинции.

#### MANPOWER

Численность населения. В зависимости от провинции, население имеет различный годовой прирост и максимальное количество. Пример: в Германии и Галлии рождаются двести человек в год, а пик — восемь тысяч человек, а в Сарматии (то есть, грубо говоря, в России и Восточной Европе), население растет лишь на пятьдесят человек в год, а наибольшее число жителей — всего 1200 (в 5,5 раз меньше консульского легиона!).

#### COURAGE

Храбрость. От нее зависит поведение этих людей в бою, как на вашей стороне, так и против вас (если они восстанут). Всего имеется четыре значения:



**FIERCE** — неистовые;

**GOOD** — хорошие;

**WEAK** — слабые;

**PANICKY** — запаниковавшие.

Вы набираете войска из жителей провинций, и мораль легиона определяется моралью жителей той страны, где он был сформирован. Чем этот показатель выше — тем лучше будут драться воины, чем ниже — тем быстрее они зададут стрелкача. По ходу боя храбрость воинов тает, и, в конце концов, то один, то другой отряд становится PANICKY, не слыша приказов и не разбирая дороги, бросается в бегство, теряя оружие и доспехи. Понятно, что WEAK станут PANICKY гораздо быстрее, чем FIERCE.

Кроме этих четырех показателей, дано настроение народа (и картинка, его иллюстрирующая). Люди могут быть:

**CONTENT** — довольные;

**RESTLESS** — беспокойные;

**ANGRY** — разгневанные;

**REBELLIOUS** — готовые к восстанию.

Если жители провинции достигли последней стадии — ждите беды! В один прекрасный момент они поднимут бунт, и, если у вас там нет легиона, объявят себя суверенным государством, после чего вам придется захватывать эту территорию заново. Если же легион есть, вы имеете шанс потопить восстание в крови с самого начала. Повысить настроение (а также статус провинции) можно проведением игр, а понизить — грабежом и непомерными налогами.

## **R A N K**

Кроме этих пунктов, внизу дана ваша краткая характеристика — ранг, количество денег в казне и уровень, на котором вы играете.

RANK (ранг) возрастает по ходу игры в зависимости от числа захваченных вами провинций. Начинаете вы как Офицер (OFFICER) с одним легионом, затем, захватив две провинции, становитесь Центурионом (CENTURION), получив право собрать еще один легион из 4200 пехотинцев. Добавив к своей Империи еще две провинции, вы станете Трибуном (TRIBUNES), с правом на три легиона. Более того, начиная с этого ранга, вы можете собирать кавалерийские легионы, имеющие, кроме 4200 человек пехоты, еще 300 всадников. Владыка шести провинций — Легат (LEGATUS) — обладает уже четырьмя легионами. Генералом (GENERAL) вы становитесь после захвата девяти провинций, и

вам добавляют еще два легиона. И так далее. Наивысший ранг — Проконсул (PROCONSUL), в его распоряжении двенадцать Консульских Легионов.

## Меню управления

### LEGIONS

Это — выход в подменю управления легионами, находящимися в данной провинции. Здесь имеются следующие пункты.

**RAISE LEGION** — создать новый легион, если вам можно по рангу. Вы найдете их в подменю с указанием разновидностей:

**INFANTRY LEGION**/пехотный легион — 4200 пехотинцев, цена — 20 талантов серебра;

**CAVALRY LEGION**/кавалерийский легион — 4200 пехотинцев и 300 всадников, цена 30 талантов;

**CONSULAR ARMY**/консульский легион — 6000 пехотинцев и 600 всадников, цена 60 талантов;

**NONE** — отказ от создания легиона.

**STRENGTHEN LEGION** — пополнить понесший потери легион за счет населения провинции.

**MOVE LEGION** — переправить легион на соседнюю территорию или на флот. При этом, там, куда можно послать легион, появляются его серые тени.

**UPGRADE LEGION** — повысить класс легиона (пехотный в кавалерийский или кавалерийский в консульский), если вам можно это сделать по рангу. При этом придется доплатить разность стоимости легионов.

**LEGION LIST** — вывод на экран таблицы, свидетельствующей о состоянии всех легионов, с указанием разновидности (INF — пехотный, CAV — кавалерийский, ARMY — консульский), числа пехотинцев INFANTRY и всадников CAVALRY, месторасположения LOCATION и статуса STATUS. Статусов бывает три:

**READY** — легион готов к пополнению или переброске на другую территорию;

**MOVED** — в текущем году этот легион уже был MOVE LEGION и уже ничего делать не будет;

**FORMING** — легион подвергся RAISE или STRENGTHEN и, опять же, ни на что не способен. Мы думаем, вы уже догадались, что за год легион можно лишь раз перебросить на соседнюю территорию или же пополнить. Заново созданный легион, опять же, ничего в год призыва делать не может.



## PLUNDER

Это — грабеж территории. Для данной малопочетной акции требуется ввести в нужную провинцию легион, который и будет этим заниматься. В результате вам сообщат, что вы либо награбили 10—200 талантов (200 можно добыть в Египте), либо — THERE'S NOTHING TO PLUNDER (Здесь нечего грабить). Второе случается обычно после того, как вы уже однажды «потрясли» эту провинцию. Кстати, грабеж может здорово «обеспокоить», «разгневать» или «взбунтовать» население этих мест.

## TRIBUTE

Налоги. Вам дается пять вариантов:

**EXEMPT THIS PROVINCE** — освободить эту провинцию от налогов (если она вам очень симпатична);

**TOLERABLE TRIBUTE** — терпимый налог;

**IRRITATING TRIBUTE** — чувствительный (для кошельков) налог;

**OPPRESSIVE TRIBUTE** — тяжелый налог;

**BLEED THEM DRY** — выжимать все до последней драхмы. Нетрудно догадаться, что последний вариант наиболее «золотоносен» для вас, но, избрав его, не удивляйтесь, если на следующий год провинция отпадет от вашей Империи.

## HOLD GAMES

В этом режиме вы можете организовать развлечения. Они (если повезет) могут поднять настроение жителей провинции. Возможны четыре варианта:

**BESTIARI** — 15 талантов;

**GLADIATOR SHOW** — 30 талантов;

**RACING CHARIOTS** — 40 талантов;

**EXTRAVAGANZA** — 50 талантов.

Несложно догадаться, что указанное количество талантов — это сумма, в которую обойдется хорошее настроение граждан. Щелкните на нужную вам опцию — и римский губернатор пообещает, что «теперь-то уж точно» настроение в провинции поднимется...

## BUILD FLEET

Эта опция (действует только в приморских странах) позволит построить флот. Вам предоставляется три типа кораблей — триремы, квинкверемы и галеоны (какие галеоны в III в. до н.э.???). Выбор одного из типов позволит вам приобрести некоторое число таких судов. Покупка производится следующим

образом: подбирается нужное количество кораблей (при помощи пиктограмм со стрелками вверх и вниз), затем — клик на **ОК**. Если вы выбрали **CANCEL** — покорение морских просторов и глубин пока отменяется (не надейтесь, субмарин здесь нет, просто ваши эскадры очень часто будут отправляться врагами на корм рыбам).

**TRIEME** (трирема) — стоит 5 талантов, вмещает 50 пехотинцев или 12 всадников.

**QUINQUEREME** (квинкверема) — стоит 10 талантов, вмещает 100 пехотинцев или 25 всадников.

**GALLEON** (галеон) — стоит 20 талантов и может взять на борт 200 пеших или 50 конных воинов.

## SEE PROVINCE LIST

Эта опция позволит «орлиным взором» окинуть сразу все ваши провинции и увидеть их данные — все, исключая мораль жителей.

**CONTINUE** — возврат в карту.

## УПРАВЛЕНИЕ РИМОМ

В Риме, вашей метрополии, действуют в основном те же пункты, что и в провинциях, но имеются некоторые отличия.

Во-первых, отсутствует опция **PLUNDER**. Это значит, что ограбить свои собственные владения вы не сможете.

Во-вторых, по части организации развлечений ваш выбор заметно меньше — только скачки и гладиаторы. Зато вам самому придется и мечом махать, и вожжами (вот до чего популизм доводит!).

## RACING CHARIOTS

Гонки на колесницах. Сначала вам предложат выбрать повозку. Легкая стоит 5 талантов, средняя — 10, а тяжелая — все 20. Затем вы выйдете в меню подготовки скачек.

**RACE NOW** — начать гонку;

**SKULDUGGERY** — попытаться «помочь себе». Здесь вы можете:

**BRIBE OPPONENT** — подкупить одного из соперников, чтобы он придержал свою лошадь. Это стоит 10 талантов, а все три, соответственно, — 30;

**HIRE PHYSICIAN** — врач с Востока за 30 талантов напикает ваших лошадей «экзотическими травами» (жаль, тогда допинг-контроля не существовало);

**INVOKE GODS** — помощь Олимпийцев вам обещают веселки, и всего за каких-то 50 талантов.



**BET** — сыграть на античном тотализаторе (ставки на себя):

**BET 10 MORE** — поднять ставку на 10 талантов;

**BET 10 LESS** — снять 10 талантов;

**BET THE LIMIT** — поставить максимальную сумму (100 талантов).

Ниже написано, сколько денег вы поставили, и в каком соотношении будет выплачиваться выигрыш.

Сама гонка происходит очень просто. Курсор вверх — поддать лошадей кнутом, увеличив скорость. Курсор вниз — дернуть на себя вожжи, притормозив. Курсор вправо-влево — переместиться соответственно к внешней или внутренней стороне дорожки. Несмотря на то, что трасса, показанная в левом верхнем углу, явно овальная, никаких поворотов по пути не встречается. Главное — следить, чтобы скорость (зеленый показатель в левом нижнем углу) не перевалила за отметку на шкале, иначе ваш кабриолет просто рассыпется на составные части, а вам придется вспомнить навыки водно-лыжного спорта, держась за вожжи и обгоняя кэбы соперников на собственном пузе. Кончится это тем, что ваши руки разожмутся и окровавленное тело одиноко останется лежать на арене. К нему подбегут двое санитаров, вооруженных носилками с красным крестом (красный крест в Древнем Риме — это оригинально!), подхватят ваше безжизненное вместилище духа и бросят его на носилки. А может, и мимо. Как получится.

## GLADIATOR SHOW

Когда вы впервые захотите потешить римлян гладиаторами, вам придется сначала выложить 50 талантов на постройку амфитеатра. Сделав это и полюбовавшись получившимся Колизеем, вы получите возможность выбрать себе бойца. Там есть и большие, и маленькие. Имейте в виду: более сильный, еще не значит — более опасный. Затем вам предстоит определиться с его мастерством:

**TRAINEE**/стажер — 10 талантов;

**SLAVE**/раб — 20 талантов;

**VETERAN**/ветеран — 30 талантов;

**MASTER**/мастер — 40 талантов.

Затем то же самое вам предстоит выбрать бойцу-сопернику. После этого начнется поединок.

Внизу — две красных шкалы, отображающие жизнь бойцов. Вверху — белая шкала, отражающая зрительский интерес. Чем больше ударов, тем быстрее она растет. Чем больше жизненных

сил у воинов, тем больше им придется нанести друг другу ударов, тем выше, опять же, интерес. А жизненные силы как раз и зависят от мастерства, то есть от цены бойцов. Кроме того, чем выше мастерство гладиаторов, тем выше изначальный уровень зрительского внимания.

## Управление гладиатором

Ваш воин стоит справа. Все управление — на цифровых клавишах.

**4** — шаг вперед.

**6** — шаг назад.

**2** — присесть и укрыться щитом (если повезет, при этом можно задеть противника мечом по ногам).

**8** — отклониться назад, закрывшись щитом.

**7** — выпад в голову.

**1** — рубящий удар на уровне пояса.

После того, как один из гладиаторов падет, вам предложат решить его судьбу. Щелкните на поднятый палец, который дарует ему жизнь, опущенный же — отправит его в ад. При этом следите за шкалой интереса. Если поединок был скучен и белая полоса занимает меньше половины индикатора — отриньте жалость, опустите палец — и ваша популярность в народе возрастет на глазах, вместе с полосой. А вот если полоса перевалила за середину — пощадите побежденного, и римляне встретят вас овацией, опять же в виде дальнейшего роста полосы.

Третье отличие управления Римом заключается в возможности при помощи опции **TRIBUTE POLICY** (налоговая политика) установить единый уровень налогов во всех провинциях. Подмену такое же, как и в опции **TRIBUTE**. Позже вы всегда можете изменить налогообложение отдельной территории, войдя в ее **TRIBUTE**, если захотите.

## ВОЙНА

И вот, наконец, настал час взяться за завоевание чужих земель. А так как без боя никто сдаваться не хочет, а многие еще и зарятся на вашу родину, вам придется сражаться часто и подолгу.

## Боевые действия на море

Флот (фигурка в виде корабля) управляется аналогично легионам. При щелчке на него левой кнопкой появляются силуэты кораблей в тех морях, куда он может приплыть за один год. Если это море занято вражеским флотом, происходит сражение.





Бой между основными силами флота происходит автоматически. Его результат зависит от числа и класса кораблей, да от элемента случайности. Кроме того, влияние оказывает ход сражения флагманов. Вот этим-то вам и предстоит заняться собственноручно.

## **У п р а в л е н и е   к о р а б л е м**

**Стрелка вверх** — ускорение.

**Стрелка вниз** — замедление.

**Стрелки вправо/влево** — поворот в соответствующую сторону.

Пробел — огонь. Когда флагман противника оказывается вблизи, команды обстреливают друг друга из луков, причем потери несут только экипажи. В дальнем бою стрельба ведется греческим огнем, при этом повреждения получает и корабль.

Внизу экрана расположены две красные шкалы — это живучесть вашего корабля и корабля противника. Посередине — цифры, показывающие количество кораблей SHIPS и экипажа MEN у вас и у врага. Ваши показатели находятся справа.

Бой заканчивается, если:

- один из кораблей потоплен вследствие повреждений (греческий огонь, столкновение при abordage);

- в результате abordage экипаж одного корабля погиб;

- уйдя за нижний край экрана, вы ответите «нет» на предложение вернуться в бой.

Чтобы высадить десант, щелкните правой кнопкой на флот, везущий солдат. Появится изображение легиона и потенциальные места высадки.

## **Дипломатия**

Когда ваш легион вступает в страну, не являющуюся частью Империи, ему придется выдержать бой с местным ополчением. Вернее, сначала вам придется побеседовать с вождем этой области. Некоторые из них сразу демонстрируют полное отсутствие дипломатического такта — либо вали отсюда, либо давай воевать. С другими же беседа получается куда более содержательной — они вежливо выслушивают ваши предложения о дружбе, союзе и торговле, а потом столь же вежливо говорят: «Либо вали отсюда, лживый римский пес, либо давай воевать». Для тех, кто, как кот Леопольд, со всеми хочет дружить, приведем варианты заявлений и ответов.

**FRIENDLY** — «Ребята, давайте жить дружно» (кстати, в ответ на это сразу следует вызов на войну).

**DIPLOMATIC** — «Не хотите ли поторговать с нами? Мы вам рабство, а вы нам налоги?!»

**OFFER ALLIANCE** — «Давайте заключим военный союз и вместе завоюем вашу страну для Рима».

**AGGRESSIVE** — «Ну, заяц, погоди!»

**ULTIMATUM** — «Либо вы сдаетесь, либо одно из двух!»

**WITHDRAW** — адекватная реакция в ответ на «вали отсюда».

**GO TO WAR** — адекватная реакция в ответ на «давай воевать».

Какие бы разговоры вы не заводили, в итоге вам придется выбирать один из двух последних вариантов. В случае **WITHDRAW** ваш легион возвращается в ту провинцию, откуда он вторгся. Если же вы выбрали **GO TO WAR**, то... вам предложат расставить войска.

**BALANCED ARMY** — построение линией.

Восемь когорт по 500 воинов строятся в ряд, с промежутками между каждой парой когорт. Девятая, дополнительная, насчитывающая 200 легионеров, находится в резерве. Если у вас кавалерийский легион, то две турмы по 150 всадников строятся по флангам. Если консульская армия, то в резерве стоят две турмы (300 всадников) посередине и четыре полные когорты по бокам — две справа, две слева.

**WEDGE** — построение клином.

В пехотном легионе вперед выдвинуто три полных когорты, которые располагаются треугольником, а по флангам — еще по три. Неполная когорта стоит на правом фланге. В кавалерийском легионе на краю флангов расположено по одной турме. В консульской армии на флангах стоят по две турмы, а клин образован пятью когортами. К тому же, есть еще одна когорта в резерве.

**STRONG RIGHT** — усиленный правый фланг.

В пехотном легионе в центре фланга стоят пять когорт, одна на левом фланге и две на правом. Неполная когорта находится в резерве также на правом фланге. У кавалерийского легиона «левофланговая» когорта переходит в резерв правого фланга, а на ее месте слева расположена конница. Консульская армия имеет в первом ряду в центре пять когорт, справа две когорты, слева две конных турмы. В резерве стоят две когорты справа и три — в центре. Кроме того, на крайний случай имеем две турмы справа в третьем ряду.

**STRONG LEFT** — усиленный левый фланг.

Абсолютно то же, что и **STRONG RIGHT**, только по левому флангу.



После расстановки останется лишь выбрать тактику боя. У каждого построения имеется пять вариантов. Два из них являются общими для всех построений. Это —

**FRONTAL ASSAULT** — весь легион идет вперед, не меняя строя;

**STAND FAST** — весь легион стоит и ждет врага, не меняя строя.

## **Остальные виды тактики**

### **BALANCED ARMY:**

**SCIPIO'S DEFENCE** — единственное, чем Защита Сципиона отличается от **STAND FAST**, так это тем, что по ходу боя резерв немного смещается вправо;

**DRIVE A WEDGE** — до определенного момента повторяется рисунок **FRONTAL ASSAULT**, но потом фланги останавливаются, а центр продолжает движение вперед;

**OUTFLANK** — перед тем, как идти вперед, фланговые когорты смещаются на фланги, и их движение происходит дальше, чем движение центра, в результате чего враг охватывается с трех сторон. Если бой ведет консульский легион, центральные четыре когорты расступаются, чтобы дать проход коннице во втором ряду.

### **WEDGE:**

**CANNAE TACTIC** — особенно приятно использовать ее против Карфагена, потому что украдена эта тактика именно у них. Центр клина стремительно отходит назад, далеко в глубь строя, заманивая таким образом врага в «котел».

**DRIVE A WEDGE** — от **FRONTAL ASSAULT** этого построения отличается лишь тем, что самые задние когорты не идут вперед, а сначала смещаются с флангов в центр.

**FORM A LINE** — клин выравнивается в одну линию на уровне двух когорт, следующих в строю непосредственно за ведущей. Особенно эффектно (и эффективно), если легион — консульский. Тогда в фаланге нет ни единой бреши — сплошная стена щитов с частоколом копий. Плюс всадники в тылу — на случай, если где-нибудь врагу удастся прорвать строй.

### **STRONG LEFT и STRONG RIGHT:**

**MASS TROOPS** — сомкнуть войско в единый строй;

**SWEEP LEFT и SWEEP RIGHT** — охватить вражескую армию слева и справа соответственно.

Выбрав тактику, вы начинаете сражение. Тут от вас зависит уже немного.

Щелчок мыши остановит сражение и выведет вас в меню, в котором ваш полководец может отдавать приказы.

**SELECT ROMAN UNIT** — выбор этой опции покажет заданные маршруты всех ваших подразделений, а также радиус действия приказов командира, который зависит от его голосовых связей.

**MELEE** — освободить подразделение или весь легион от заданных маршрутов. При этом они кидаются на ближайшего врага. Приказ особенно ценен в таких ситуациях, когда:

— «Смешались в кучу кони, люди...», то есть, и у вас, и у врага исчезло всякое подобие строя. В результате, в то время, пока какое-нибудь ваше подразделение крошат с четырех сторон, совсем рядом другой отряд тупо тащится вперед;

— если вам удалось при помощи **OUTFLANK** или **CANNAE TACTIC** заманить врага в «мешок», **MELEE** заставит ваших легионеров всей массой кинуться на противника и ускорить его разгром;

— если вы использовали оборонительную тактику и удержали строй — чтобы перейти в контрнаступление и переломить ход боя.

**RETREAT** — бегство. Иногда «осмысленное» бегство полезнее «панического».

Кроме того, в режиме приказов вы можете задать перемещение командира или подразделения, которое его слышит (если оно, конечно, не **PANICKY**), а также приказать такому подразделению **MELEE** или **RETREAT** (в отличие от **MELEE** и **RETREAT** для всего легиона, отдача этих приказов конкретному отряду требует его присутствия в зоне действия голоса командира). Для этого надо щелкнуть курсором на нужный вам отряд и затем — на **MELEE**, **RETREAT** или же на синюю полосу, показывающую направление движения отряда — в зависимости от того, что вы хотите приказать.

По окончании боя вам расскажут о том, какую тактику использовал враг и перечислят потери с обеих сторон.

## ВСПОМОГАТЕЛЬНЫЕ ОПЦИИ

Они находятся в верхнем правом углу карты.

**END TURN** — вы прекращаете свои действия и отдаете ход компьютеру. Если ничего не происходит — наступает новый год.

**ГОД** — щелкнув сюда, вы перейдете в следующее меню:

**SAVE GAME** — сохранить игру (9 позиций);

**LOAD GAME** — загрузить отложенную игру;

**NEW GAME** — начать игру с начала;

**ABOUT CENTURION** — сведения об авторах игры.

**DIFFICULTY LEVELS** — уровни сложности. Эта опция переведет нас в подменю следующего содержания:

**GALLEY SLAVE** — галерный раб (самый простой уровень);

**LEGIONNAIRE** — легионер;

**SENATOR** — сенатор;

**EMPEROR** — Император (самый сложный).

**FINE TUNING** — точная настройка. Здесь вам предложат указать один из четырех вышеперечисленных уровней сложности для каждой из четырех позиций, а именно:

**LAND BATTLE** — битва на суше;

**NAVAL BATTLE** — морская битва;

**GLADIATORIAL COMBAT** — бой гладиаторов.

**RACING CHARIOTS** — гонки на колесницах. Выбрав любой из этих пунктов, вы получите возможность подобрать для него уровень сложности по вкусу.

**CONTINUE GAME** — выход из меню.

Да, если вас раздражают вопли PC-SPEAKER'a, нажмите **CTRL + S**.

## Полезные советы:

— не потакайте гражданам, требующим развлечений ежегодно. Один-два боя гладиаторов в сто лет — с них вполне достаточно;

— не медлите. Завоевал провинцию — через год пополнил легион — через год вломился в следующую;

— следите за своим рангом, вовремя призывайте людей в новые легионы и повышайте класс старых;

— захватывая чужую провинцию, старайтесь выиграть бой малой кровью *с обеих* сторон — на следующий год из сегодняшних врагов вам предстоит формировать новые легионы;

— в бою старайтесь поскорее убить чужого генерала. Его смерть чрезвычайно ослабляет боевой дух врага, особенно на низких уровнях. Пример — как-то раз на наш **BALANCED ARMY/STAND FAST** вышла толпа варваров с вождем впереди. Он (предводитель) добрался до наших порядков первым и сразу же отбросил коньки, после чего *все* подразделения его войска в едином порыве дружно развернулись и дали деру. Смерть генералам!

Ну вот как будто и все. Если доведется захватить все провинции, вам выдадут полную статистику вашей карьеры — сколько проиграли битв, сколько сгубили своих воинов, сколько ваших кораблей лежит на дне морском... Хотя приятные цифры тоже есть. Затем вам опишут сладкую перспективу того, как «дети тех, кто еще не родился» будут зубрить на уроках истории ваши доблестные и мудрые деяния. Правда, чтобы вы не слишком возгордились, компьютер напоминает — ничто не вечно под луной, даже империи. После этого вы триумфально въезжаете в город на колеснице.

А затем — последняя пакость... Перед выходом в DOS компьютер предостерегает — «берегись мартовских Ид». Теперь вам за каждым углом мерещится предательская рука Брута...

### Информация

**Название:** Centurion: Defender of Rome

**Год:** 1990

**Фирма:** Bits of Magic

**Размер архива:** 0,6 Mb

**Размер на диске:** 0,7 Mb

**Игроков:** 1

**Управление:** клавиатура, мышь

# CREATURE SHOCK

В этой главе мы познакомим вас с одним из безусловных лидеров 1994 г., игрой фирмы «Virgin Interactive Entertainment» — «Creature Shock».

Космическая тематика, разработанная, казалось бы, вдоль и поперек, получила в этой игре совершенно новое решение. А программа, благодаря максимально возможному использованию CD-технологий, оказалась, в основной ее части, абсолютно не похожей на другие, пусть даже очень удачные, «космические» игры.

До сих пор не удалось сделать ничего, что хоть как-то приблизилось бы к изумительному синтезу изображения на экране во второй, четвертой и пятой частях «Creature Shock». Абсолютно объемные, трехмерные монстры, отточенная до мельчайших деталей перспектива лабиринтов космических станций, изумительно плавные движения всех героев не только в заставках, но и в самой игре, делают эту программу лидером среди динамичных аркад.

Это тем более удивительно, что сама игра по сути своей предельно проста. Если быть краткими — это живой тир, стрельба по движущимся мишеням, не более. Но изящество, с которым все это сделано, притягивает к «Creature» даже тех, кто идеалом космических игр считает «Star Control» и другие великолепные произведения игрового компьютерного искусства.

Теперь давайте обо всем по порядку.

События, описываемые в игре, начинают свой отсчет с 2123 г. В этот период человечество, крайне обеспокоенное отсутствием жизненного пространства на Земле из-за ее перенаселенности, начинает осваивать другие планеты. Среди прочих объектов возможного переселения выбирается и Сатурн со своими планетами-спутниками. Космические корабли отправляются в глубины космоса для разведки и, предположительно, освоения новых мест жизни людей. Один из таких кораблей, «Amazona», под командованием капитана Сумоки, стройной очаровательной девушки, также отправился в разведывательный полет. Все шло так, как и было задумано, пока корабль не достиг спутников Сатурна, где радиосвязь резко оборвалась. К счастью, радиомаяк, выброшенный за мгновение до гибели, дал руководству космическими полетами на Земле некоторые сведения о последних минутах корабля. Видеозапись, полученная наземной станцией, свидетельствовала о том, что причина исчезновения — контакт с огромным кораблем или чем-то иным, имеющим отношение к чужой цивилизации.

В центре управления полетами еще не знают точно, но мы с вами видели, что «Amazona» попал в щупальца огромного, неожиданно ожившего астероида. Что это было — космическая станция или невиданный монстр-мутант — пока неизвестно.

Кстати, экипаж корабля погиб, а Сумоки, судя по начальной интродукции, может, и осталась жива. Вот только где она, никому не ясно.

В «Creature Shock» вы — командор Барр, отважный пилот-разведчик, которому адмирал с лицом маньяка — серийного убийцы, поручает расследовать все, что связано с последними печальными событиями на «Амазонке».

Давайте ненадолго прервем повествование, чтобы познакомиться с меню игры и системой управления.

Основное меню необычайно кратко.

## PLAY

Приступить к выполнению очередного задания. Сначала вам предстоит выбрать уровень сложности игры из трех возможных: **EASY**, **MEDIUM** или **HARD**, а потом, запустить **MISSION** — начало очередного задания. В игре отсутствует режим записи текущего состояния. Но после завершения очередного уровня, вы получаете доступ к следующей миссии (ее название появляется в опции **MISSION**) или можете переиграть любую предыдущую, выбрав ее из постепенно, по мере прохождения сюжета, заполняющегося списка. Для этого нажмите в меню **PLAY**.

## OPTIONS

Предварительные настройки игры. Все очень кратко — громкость звучания отдельно музыки и спецэффектов.

## QUIT

Выход в DOS.

Об управлении мы расскажем несколько позже, когда речь пойдет о первых двух миссиях, а пока дадим список «горячих» кнопок:

**P/PAUSE** — пауза в игре;

**ALT + Q** — выход в DOS;

**+/-** — уменьшение размера игрового экрана. Имеется пять режимов, устанавливаемых по вашему желанию, но действующих только в уровнях, где осуществляется полет на космическом корабле;





**T** — изменение структуры изображения (только для третьей миссии);

**SPACE — SMART BOMB** — эти бомбы — ваше самое мощное оружие. Жаль только, что использовать их можно всего три раза на уровне;

**M** — включение/выключение музыки;

**S** — включение/выключение спецэффектов.

Итак, вернемся к сюжету.

«Creature Shock» связана воедино одной сюжетной нитью и пять миссий, которые есть в игре, доступны только в последовательном порядке.

Командор Барр получает первое задание.

## MISSION TO SATURN

На брифинге перед вами ставят конкретную задачу: проведите корабль-разведчик «Tellute» сквозь глубокий космос и постарайтесь добраться до «Амазонки». Датчики безопасности оповещают о наличии вокруг вас посторонних объектов. Аккуратно летите и избегайте столкновений с этими обломками астероидов. Датчики исследования указывают на присутствие в районе выполнения задания значительного числа «чужих» объектов. Ваш истребитель имеет две плазменные пушки «Wolff» и щит, поглощающий энергию. Это дает вам достаточно защитной и наступательной мощи для достижения цели.

И вот, наконец, вы в космосе.

Сразу отметим, что ничего особенного, более того, даже просто интересного, игра в этой миссии из себя не представляет. Красиво нарисованная, но, все же, банальнейшая космическая стрелялка с видом на ваш корабль сзади.

Все управление осуществляется мышью. С ее помощью корабль, продолжая самостоятельно лететь вперед, перемещается по экрану, уворачиваясь от астероидных полей, вражеских мин, энергетических и магнитных ловушек и тому подобных ухищрений инопланетного врага. Затем появляется корабль-матка, обстреливающий вас ужасными лазерами, выплевывающий армады истребителей-камикадзе и т.п. Помимо этого в воздухе парят невообразимые медузы и нечто, отдаленно напоминающее огромных доисторических хищных птиц. Длится все это безобразие довольно долго — минут восемь-десять. Ваша основная задача — просто продержаться. Уничтожение врагов — это не более, чем самооборона. Если цель проходит мимо, Бог с ней, не гонитесь. Лучше сберегите силы и, самое главное, защитный экран вашего

истребителя, изображение которого находится в правом нижнем углу экрана. В самом начале миссии энергетическая защита покрывает весь ваш корабль. Но, дальше, чем больше ударов вы пропустите, тем меньше становится экран. Как только защита исчезнет, вы сразу же погибните. А жизнь у вас (и это будет на всех уровнях) только одна. Все придется начинать с самого начала. Особенно обидно, когда вы умрете, промучившись в открытом космосе семь-восемь минут. Чтобы этого не случилось, откроем один маленький секрет.

Успеха на этом уровне можно добиться разными путями, в том числе и кроша все и всех налево-направо. Но, полезней будет пройти уровень в глухой обороне. Для этого старайтесь удерживать «Tellute» в правом нижнем углу экрана, расстреливая только те цели, прежде всего истребители, которые суются именно туда. Остальных врагов не трогайте, пусть себе летят. Не пропускайте только огромные рогатые красные мины, так как они взрываются у вас за спиной. Для того, чтобы уничтожить вражеский крейсер, стреляйте ему под брюхо (когда вы его увидите, сразу поймете о чем идет речь). Чем больше ваших зарядов попадет в цель, тем быстрее этот кошмар закончится и вы сможете, наконец, увидеть самое интересное, то, что и сделало «Creature» одной из интереснейших игр года. Пробраться через MISSION TO SATURN нужно обязательно. Если не получится, попросите кого-нибудь это сделать за вас.

Так или иначе, уничтожив крейсер, вы заканчиваете уровень и получаете доступ ко второй части игры.

## ABORT THE ALIEN SHIP

Действие в ней происходит на том живом астероиде, который похитил «Амазонку».

Задание, которое получает Барр, звучит предельно сухо и лаконично: если получится, совершите посадку и исследуйте корабль на предмет наличия уцелевших людей. План части внутренних помещений составляется при помощи данных, получаемых с датчиков исследования. Велика вероятность атаки противника. Используйте оружие и личный энергетический щит для защиты.

Если бы знали командиры, с чем Барру придется столкнуться на борту корабля чужаков, никогда бы не отправили его туда одного...

Именно отсюда и начинаются приключения страшные и необычайные. Долго ваши попытки пройти миссию будут неудачны, потому что графика и анимация уровня абсолютно завораживают. Более того, по станции бродишь не для того, чтобы найти выход,



а затем, чтобы увидеть как можно больше отвратительных монстров-мутантов, настолько великолепно они сделаны. Кстати, не садитесь играть эту миссию перед сном. Кошмары, и еще какие, будут сниться потом всю ночь. Блуждая по круглым узким и скользким лабиринтам, заходя в страшные пещеры, просто физически ощущаешь, что находишься внутри живого существа. Сами стены, скрытые какой-то массой, кажется, дышат, наводя на вашего героя ужас. Но он не из пугливых. К тому же, есть бластер и скафандр...

Перемещения по лабиринту осуществляются с помощью мыши. Но, в отличие от первой миссии, водить ее по столу не нужно. Интерфейс довольно своеобразный. Вас ведет вперед вращающийся датчик безопасности — значок со стрелкой. Когда он крутится вокруг своей оси, никакого действия не происходит. Как только вы выбираете нужное направление, датчик указывает стрелкой вперед, а вы, нажав левую кнопку мыши, начинаете движение. Для того, чтобы повернуть или даже развернуться в обратном направлении, выберите соответствующее положение стрелок датчика.

Если в пределах вашей досягаемости появляется противник, «глаз» преобразуется в круглый прицел, с помощью которого нужно вести огонь (опять-таки, левой кнопкой). Все просто и очень удобно.

Под шлемом вашего скафандра находятся несколько дисплеев, показывающих текущее состояние систем вашего оборудования. Круглый индикатор слева — это компас. С трудом, но, все-таки, можно ориентироваться по нему, так как никакой карты у вас нет, а лабиринты, имеющие сразу три входа, хоть и не очень длинны, но чрезвычайно запутаны и мотаться по ним можно часами, если не знаешь правильного пути. Помимо всего прочего, многие туннели ведут к совершенно неистребимым монстрам или просто в смертельные ловушки. Так что удовольствие от прохождения ABORT THE ALIEN SHIP можно растянуть надолго. Но вернемся к датчикам под шлемом. Справа находятся дисплеи, показывающие во время вашей ходьбы состояние скафандра и места его повреждений, а также степень зарядки бластера. И то, и другое — в процентах. Во время боя показатели меняются. Три экрана дают информацию (сверху вниз) о состоянии:

- врагов, с которыми вы сражаетесь в настоящий момент;
- вашего защитного скафандра;
- зарядки вашего оружия.

Что касается восстановления энергии, потребляемой бластером,— на уровне в одном из тайников лабиринта можно найти

красную капсулу, которая поможет вам в этом. Но особенно не рассчитывайте. Вместо нее вас ждет, как правило, неприятная встреча с маленькими злыми уродцами. А у вас и без них забот хватает, только успевай нажимать на курок пистолета. Кстати, о технике стрельбы. Ваше оружие энергетическое, способное к восстановлению до 150%. Но это только в том случае, если вы не стреляете. Каждый выстрел отнимает часть энергии. Возврат к прежнему состоянию происходит очень быстро. Главное, чтобы в критический момент было, чем стрелять. Вопрос не праздный, так как поливать огнем многочисленных врагов нет никакой необходимости. Каждый монстр уязвим только в определенное место. У одних это открытые глаза, у других — наросты на брюхе, у третьих — обрубленный хвост, повернутый срезом в вашу сторону. Конечно, неприятно, когда вас калечат, а вы не стреляете и ждете, но таков принцип игры. Наберитесь терпения, подловите момент и открывайте огонь забористой очередью в самое больное вражеское место. Одного попадания, особенно на высоких уровнях сложности, никогда не бывает достаточно. Подстреленный враг или застывает на месте, удивленный и шокированный болью, или отползает (отлетает) в сторону, чтобы с новой силой наброситься на бедного Барра. Будьте спокойны и внимательны.

В батальных сценах, когда бой идет не в тоннелях, а в больших гротах, вам придется отстреливаться от целой армии врагов, зачастую разных. Здесь главное быстро определить степень опасности каждого и начать отстрел с наиболее серьезных, не давая при этом остальным приблизиться. В запасе у вас есть и три мощные бомбы. При большом скоплении монстров можно, конечно, их использовать, но мы советуем приберечь эти полезные штучки для финальной схватки с боссом.

Кого на этом уровне только нет! Это и небольшие, но очень злобные и кровожадные птицы. Убить их не просто, так как попасть надо обязательно в маленькую головку, а перемещаются они проворнее, чем вы орудуете своим прицелом. Хорошо хоть, что клюют они вас не очень болезненно. Есть и отвратительные, покрытые слизью голубые черви, расстреливающие вас пучками энергии из своих срезанных хвостов. Убить их можно, только попадая в срез за мгновение до ответного выстрела. Есть гигантские синекрылые стрекозы, стремительно атакующие вас и жалящие своим единственным, но очень грозным оружием.

**TENTACLED HORROR** (кошмар со щупальцами) — один из самых неприятных и сильных противников. Это огромное существо более шести метров в высоту. Поджидает вас, как правило, в центре небольших помещений, спрятанный в столб слизи. Атакует когтями и щупальцами с присосками, а также клыкастой



пастью, имеющей большую пробивную силу. Уязвимое место — глаза на рожах (но только тогда, когда они открыты). Вообще-то, лучше этого монстра избегать.

**CRAWLER** — ползун. Нечто среднее между крокодилом и насекомым. Тело состоит из сегментов и хорошо сопротивляется огню бластера, также, как и челюсти, которыми он атакует. Ползает с невероятной быстротой по всей трубе тоннеля. Уязвимое место — большие черные глаза. Но, чтобы убить его, необходимо попасть в них три раза.

**HONEY MONSTER** — трехметровый чудак, похожий на гориллу, но с пушкой внушительных размеров в правой лапе. Левая опасна острейшими когтями, способными разорвать ваш скафандр. Болевая точка — нарост на брюхе.

**WASHY MONSTER** — может менять свою окраску в маскировочных целях. При помощи ног, снабженных двумя когтями, взбирается на стены и потолки. Укусы его чрезвычайно чувствительны и болезненны. Слабое место — тоже брюхо.

Список чудовищ «Creature Shock» можно продолжить еще довольно долго, но мы остановимся еще только на одном.

**THE METAMORPH** — финальный монстр миссии. Он способен принимать форму любого органического материала, если вступает с ним в контакт. Необычайно силен физически. Мощные челюсти и когти делают его поистине смертоносным противником. Единственное уязвимое место — красные глаза. Вложите всю энергию вашего бластера, стреляя по ним. А не попадете — висеть вам в музее заспиртованных чудищ на главной станции пришельцев (кстати, именно туда, в смысле, на станцию-матку, вы и должны в итоге попасть. Но это будет очень не скоро, только в пятой миссии).

А пока вы еще всего лишь на живом вражеском крейсере. И слоняетесь по коридорам в тщетной надежде найти выход. А его искать и ни к чему. Вам нужен всего лишь один-единственный зал, где и должна наступить кровавая развязка.

Чтобы попасть в него, можно идти разными путями. В конце концов даже случайность может привести вас туда. Но есть одна заветная тропа, хоть и не очень простая, зато абсолютно самая короткая, в обход наиболее злых чудовищ и безвыходных ловушек. Тем, кто хочет поискать приключений на свою голову, следующий абзац можно не читать.

Итак, вы во вражеском крейсере. Для начала, в качестве небольшой прелюдии, расстреляйте группу вооруженных лиц непонятной национальности. Поскольку дверь назад уже закрылась, остается одно — идти только вперед. Перед вами три люка. Войдите в первый. Дальше будут бои сложные и не очень, но путь к победе

один: идите все время направо до тех пор, пока, оступившись, не провалитесь в глубокий колодец. Здесь — внимание! Скоро будет разветвление. Ни в коем случае не прозевайте. Заранее жмите влево. Вывалившись из трубы и отряхнувшись, продолжайте свой путь до первой развилки. Там — налево. Опять небольшая войнушка, затем — направо. После этого, в ближайшем зале — гигантское сражение с целой стаей синих червей. Если уничтожите их (старайтесь отстреливать, когда они еще висят в воздухе, не давая им возможности атаковать вас своими зарядами) и сохраните 65—70% здоровья, смело можете идти дальше. Первый же поворот — налево. Вот вы и на месте.

Кстати, ничего страшного вроде и не происходит. Навстречу выходит красивая японка, Сумоки, та самая, которая командовала «Amazona». Казалось бы, цель достигнута, вы нашли именно того, кого искали. Если бы это было так... Ее глаза краснеют и вот перед вами уже жуткий, гигантских размеров монстр, разевающий свою необъятную пасть. Ба, да это же **METAMORPH**. Что с ним делать, вы уже знаете. Если все закончится хорошо, вместо поверженного врага на земле останется лежать Сумоки. Правда не понятно, живая ли. Но торопиться никуда не надо. Остальное за вас сделает компьютер, и Барр бодрым шагом отнесет красотку на свой корабль, а потом и в центр управления к адмиралу, который втравил вас в это дело.

## MISSION TO TETHYS

Все хорошее, как известно, кончается. Вот и ваши прогулки по лабиринтам вражеского корабля канули в лету. А пока вы отдыхаете, ученые работают, не смыкая глаз. И вот до чего они докопались.

Предварительные медицинские исследования капитана Сумоки после катастрофы «Amazona» показали на изменения в структуре ДНК. Теперь руководство считает, что этот живой организм — вовсе не Сумоки, а чужеродная копия. (Ничего себе поворотик!)

Интенсивные исследования этой копии показали, что где-то на Тесисе, третьей луне Сатурна, должна быть база пришельцев. Полагают, что она служит центром наблюдения и сбора информации о Земле. Дальнейшая передача данных осуществляется за пределы Солнечной системы.

Ваше новое задание гласит: летите на Тесис и разведайте точное месторасположение базы. Погодные сводки указывают на сильные перекрестные ветры над поверхностью планеты. Поэтому, чтобы благополучно добраться, необходимо пройти по каньонам, находящимся на поверхности планеты.



И снова, как в первой миссии, вы управляете своим быстрым истребителем. Все те же ракетные установки и защитный щит в углу экрана. Но многое изменилось. Полет из уровня «Сатурн» покажется вам теперь приятной загородной велосипедной прогулкой. Чтобы пролететь по извилистым и глубоким каньонам до станции, необходимо проявить максимум мастерства, реакции и самообладания. Единственное спасение — странный летательный аппарат, который будет вашим проводником в этих кошмарных лабиринтах. Следуйте за ним, только так можно пролететь, не разбившись о скалы. Правда ваш проводник довольно своенравен. Он то исчезнет на время, то раздвоится (преследуйте в этих случаях левого, именно он — настоящий).

Что касается врагов — их обилие, честно говоря, переходит все мыслимые и немыслимые границы. Сплошной ураган и шквал огня. Совет только один — не отпускайте левую кнопку мыши. Пусть две ваших пресловутых ракетных установки работают на полную мощность.

## INSIDE THE DOME

Если вдруг произойдет чудо и вы доберетесь до неприятельской базы живым, в награду вам будет подарен еще один блистательный сюжет в стиле ABOARD THE ALIEN SHIP.

Задача проста — попадите на базу, разруьте передатчик, с помощью которого секретная информация о Солнечной системе уходит в другие галактики и выйдите с базы в целости и сохранности.

Почувствовали разницу? Теперь успешный конец миссии будет зависеть не только от выполненного задания, но и от того, успеете ли вы выскочить наружу до того, как внутри все разлетится вдребезги.

Вступив на территорию базы, вы опять окунетесь в прекрасный и зловещий игровой мир, созданный авторами для того, чтобы вы часами блуждали по бесконечным, гораздо более сложным и запутанным, чем в предыдущем случае, лабиринтам. Не будем описывать все ужасы, которые поджидают вас там на каждом углу, за любым поворотом. Отметим только, что список монстров существенно меняется. Появляются новые, еще более странные и загадочные, чем прежде. И оформление лабиринтов, и сами чудовища стали более современными. Не удивляйтесь, у некоторых уродцев уже появились дети. Не доверяйте им, даже если они и не нападают на вас. Хороший враг — мертвый враг, даже если это детеныш мутантов. Враги становятся еще более злобными и сильными. Огромные крабы, таинственные привидения... Ищите у всех болевые точки. И не забудьте про

бомбы. Приберегите их для особо грозных хищников. Принцип игры и здесь не изменился.

В своих блужданиях старайтесь как можно быстрее подниматься вверх. Простая ходьба по одноуровневым лабиринтам бесполезна и может продлиться бесконечно. Для подъемов используйте многочисленные лифты.

Если вам удалось добраться-таки до командного пункта, не торопитесь. Лучше поставьте игру на паузу и отдышитесь, потому что именно сейчас и начнется самое интересное. Как только вы расстреляете основной центр контроля, станция сама начнет разрушаться. У вас останется время только на то, чтобы кратчайшим путем, до основного взрыва выбраться наружу. А хорошо ли вы запомнили дорогу? Конечно — нет, и это неудивительно. Полезных ориентиров не так уж и много. Но они, все-таки, есть. Только с их помощью и можно ориентироваться на базе в такой степени, чтобы бегом унести ноги подальше от места взрыва. На компас не надейтесь. Штука, может, и хорошая, но в этом деле абсолютно бесполезная.

Итак, как уж вам это удалось, но до своего корабля вы добрались и даже успели взлететь над будущим пепелищем.

Миссия захватывающая и сложная настолько, что даже может показаться, будто это конец игры. Отнюдь...

Впереди вас ждет последняя, самая важная и секретная миссия. Вы попали в нее помимо собственной воли. Так уж получилось.

Даже на вашем командном пункте считают вас погибшим. Стоит только почитать донесение: «Зарегистрирован массивный взрыв, произошедший на чужеземной базе. Во время взрыва командор Джейсон Барр находился там, исследуя помещения. В данный момент о его местонахождении и состоянии ничего не известно...»

Но вам-то доподлинно ясно, где вы, и что с вами происходит. А попали вы в тоннель, связывающий напрямую инопланетную базу и основной вражеский корабль — огромную «Медузу». Во время боя с патрулем чужаков ваш корабль получает невосстановимые повреждения и его останки засасываются внутрь гигантского корабля. Вы тоже оказываетесь «по ту сторону баррикад» и сразу же начинаете действовать.

«Медуза» медленно, но верно, приближается к нашей Солнечной системе. Ее цель, как минимум, уничтожить Землю. Если вы с этим не согласны, попробуйте в одиночку решить проблему.

Опять великолепнейшая графика, лифты и коридоры, закрывающиеся двери и замысловатые подъемники. И, конечно же, монстры, которых нужно уничтожить. Впрочем, опыта у вас теперь





предостаточно, а остальное, даже Самый Главный Гад,— уже дело техники.

Постарайтесь решить эту последнюю задачу, и Земля, да что Земля, вся Солнечная система будет спасена благодаря Джейсону Барру. А вы получите колоссальное удовольствие от осознания собственного Величия, или, хотя бы, от пройденной до конца, захватывающей и изумительной игры.

### Информация

**Название:** Creature Shock

**Год:** 1994

**Фирма:** Virgin Interactive Entertainment

**Класс:** динамика, аркада

**Размер на CD:** 610 + 513 Мб

**Игроков:** 1

**Управление:** мышь

# CRIME PATROL

Известная американская фирма «American Laser Games, Inc.» снискала себе огромную популярность у любителей мультимедиа игр. Ведь это благодаря ей в 1993 г. появилась игра под названием «Mad Dog McCree». Это был гром среди ясного неба. Несмотря на то, что концепция игры (shooting game) более чем примитивна, толпы «юзеров» часами стояли, разинув рот, у мониторов на различных выставках и презентациях, где демонстрировалось это компьютерное чудо.

Что же в «Mad Dog McCree» удивительного?

А вот что. На экране монитора идет настоящее кино. И надо сказать, довольно высокого качества, как технического, так и творческого. Создатели не поскупились на дорогие декорации, пиротехнические эффекты и каскадерские трюки. А вы в этом кино непосредственно принимаете живейшее участие, активно вмешиваясь во все события, происходящие на экране (направление впоследствии получило название «интерактивное видео»). Но делаете это достаточно навязчиво, держа в руке увесистый кольт сорок пятого калибра. Задача ваша проста до смешного — наказать «отвратительных, грязных, злых» и защитить добрых и хороших. Но сделать это порой бывает чертовски сложно. Помимо того, что нужно иметь меткий глаз и верную руку, необходимо иногда и пошевелить извилинами. Об этом позаботилась «съемочная группа», сделав по несколько дублей одного и того же эпизода с разными продолжениями.

Вот такую нестандартную игру представила «American Laser Games» на суд зрителей. И как мы уже говорили, успех ее ошеломляющим, сделавшим ее в одночасье суперпопулярной.

А как известно, все хорошее в нашем мире имеет продолжение. Правда, обычно, уступающее по качеству первоисточнику. Но только не в данном случае.

Вслед за «Mad Dog McCree» выходит вторая серия «Mad Dog 2: The Lost Gold». А затем и вовсе пошло-поехало... Вот перед нами — и гангстерский боевик «Who Shot Johnny Rock?», где события разворачиваются в Чикаго 30-х годов, и фантастический триллер «Space Pirates», действие которого происходит в далеком будущем, и, наконец, один из последних хитов американской фирмы — игра «Crime Patrol».

Эта программа, появившаяся во второй половине 1994 г., впитала в себя все лучшие наработки, апробированные в предыдущих творениях «American Laser Games». Игра имеет длинный и навороченный многоуровневый сюжет. Киносъемки для ее создания



проводились на различной натуре, с использованием большого количества актеров и последних достижений в области трюковых постановочных съемок и спецэффектов. Игре присущ также высококачественный оцифрованный звук и приличное разрешение картинки на экране.

Действие «Crime Patrol» разворачивается в наше время на территории Соединенных Штатов Америки, где, также как и в России, идет непримиримая борьба с организованной преступностью и прочими криминальными элементами. Вам уготована роль молодого, неопытного полицейского в составе одного из подразделений американской полиции. А дальше — все в ваших руках. При умелых действиях, хорошей реакции и доле везения, у вас есть шанс быстро продвинуться по служебной лестнице.

По ходу игры, вам предстоит пройти следующие вехи в карьере сотрудника правоохранительных органов США:

— **ROOKIE COP** — ваше первое назначение представляет собой не что иное, как «курс молодого бойца». Вам, как новобранцу, предлагается, для начала, провести тренировку в тире. А затем, участвовать поочередно в нейтрализации трех преступных группировок, совершающих противоправные действия в магазине бытовой электроники, на автомобильной стоянке и складе. Успешно справившись с этой миссией и доказав свою профпригодность, вас ждет первое повышение по службе;

— **UNDERCOVER COP** — следующей ступенью карьеры станет работа секретным агентом в отделе по борьбе с особо опасными преступниками. Здесь вашими оппонентами будут уже не банды обкурившихся подростков, грабящие магазины, а серьезные дяди в дорогих автомобилях и с автоматами в руках. Для начала вы должны будете пресечь сделку по продаже крупной партии героина, проходящую на взлетном поле небольшого частного аэродрома, и успешно завершить операцию после непродолжительной автомобильной погони. Затем вам предстоит вызволить своего партнера, внедрившегося в ряды торговцев ворованными машинами и разоблаченного ими, попутно уничтожив всех плохих парней. В заключении, вам придется совершить культпоход в ночной данс-клуб, являющийся местом сборищ закоренелых преступников. А если повезет расправиться с ними и разогнать притон, не упустите возможность насладиться искусством очаровательных танцовщиц;

— **SWAT TEAM** — вы имеете длинный послужной список и по праву занимаете вакансию в отряде полиции особого назначения. Легких заданий здесь ждать не приходится, ведь SWAT поручают самые сложные и ответственные дела. Вам предстоит принять участие в нескольких крупномасштабных операциях. Цель первой

из них — захватить и обезвредить подпольное хранилище взрывчатых веществ. Во втором задании необходимо очистить помещение крупного банка, захваченного хорошо вооруженными налетчиками, и освободить его сотрудников и клиентов. Третья операция — уничтожение крупной лаборатории по производству синтетического наркотика — крэк;

— **DELTA TEAM** — вот и вершина вашей полицейской карьеры. Вы — боец спецподразделения по борьбе с терроризмом. В нем собраны самые крутые ребята, ведь на них возложена ответственность за национальную безопасность США, и вам придется очень потрудиться, чтобы не ударить перед ними в грязь лицом. А миссии предстоит выполнить нешуточные. И хотя их всего три, объем и спектр очень велик. Здесь замешаны и арабские террористы, и ядерная боеголовка, и коронованные особы одного из африканских государств, и самолет с заложниками, и еще черт знает что... Но об этом обо всем вы узнаете сами. Если, конечно, доиграете до конца.

А мы пока разберемся с игровым меню и основными режимами работы программы.

Управление в игре осуществляется только манипулятором «мышь». На экране монитора вы видите курсор, представляющий собой условное изображение руки, держащей пистолет. Это ваш прицел. Передвигая «мышь», вы наводите курсор на цель, и нажатием правой клавиши «мыши» совершаете выстрел. Следите за количеством патронов в обойме вашего пистолета (максимально их может быть десять). При необходимости перезарядки пистолета, подведите курсор в правый нижний угол экрана и нажмите левую клавишу «мыши».

На игровом экране присутствует рамка с четырьмя окнами, содержащими различную информацию. Справа в вертикальном окне показано количество жизней, имеющихся у вас в запасе. Каждая жизнь обозначена в виде полицейского жетона. Помните, что в игре недостаточно только не попадать под пули преступников. Нужно еще и самому не причинить вреда и своим партнерам, и добропорядочным гражданам, оказавшимся в ненужном месте в ненужный час. Любая ваша ошибка приведет к потере жизни, а их в игре всего три.

В правой нижней части рамки ведется учет количества патронов, имеющихся в наличии. В средней — количество набранных очков (SCORE), а в левой — выход в меню (MENU).

Основное меню выполнено очень просто, удобно и без всяких излишеств:

**NEW** — начало новой игры;

**LOAD** — продолжение записанной ранее;

**SAVE** — возможность сохранения текущего состояния (подписаться можно в любой момент, выйдя в меню. Но существует только одна текущая подпись);

**CONTINUE** — продолжение прерванной игры;

**DIFFICULTY LEVELS** — выбор уровня сложности. Есть три варианта:

- **WIMPY** — легкий;
- **ROUGH** — средний;
- **TOUGH** — тяжелый;

**QUIT** — выход в DOS.

Пока мы собирались рассказать об игре «CRIME PATROL», на горизонте появилось ее продолжение под названием «Drug Wars». Шустро работает фирма «American Laser Games», можно только позавидовать. А говорят, не за горами уже и третья часть этого захватывающего боевика.

Что ж, поживем — увидим и расскажем о них в следующих книгах...

### Информация

**Название:** Crime Patrol

**Год:** 1994

**Фирма:** American Laser Games

**Размер на CD:** 513 Mb

**Игроков:** 1

**Управление:** мышь

# DARK FORCES

«Возникают вопросы, касающиеся возможности дальнейшего использования Кайла Катарна в качестве внештатного агента. Причина — его прошлая служба в Империи и статус временного наемника. Ответы необходимо дать до принятия Кайла на постоянную службу в Союз Сопrotивления.

Катарн родом из Сулона, луны Салласта. Как и многие наши рекруты, он вырос на ферме и очень привязан к семье, особенно к отцу. С целью пойти по его стопам, он и поступил в Академию.

Там Кайл обнаружил в себе склонность к изучению теории кибернетических систем и информационной техники. Во время учебы, занятия военным искусством и стрельбой не оставляли времени думать о политике, хотя в это время в Империи происходили большие изменения. Мирная жизнь была нарушена официальным уведомлением о том, что родители Кайла были убиты воинами Сопrotивления во время одной из операций. Последним ударом стал отказ Академии помочь с похоронами.

В то время у Кайла не было причин сомневаться в справедливости дела, которому он служил. Обуреваемый ненавистью к Сопrotивлению, отнявшему у него родителей, он принял предложение вступить в особую дивизию Имперской армии. Тогда-то Катарн и узнал циничную сущность государства.

Я познакомился с Кайлом несколько лет спустя во время работы в Информационной Корпорации Империи, где находился в качестве двойного агента, разведчика Сопrotивления. Постоянное общение с ним показало, что за спокойствием скрывается волнение и растущее разочарование имперской армией и всем, что ее окружало. Наша дружба укрепилась после того, как я показал ему отчеты о том, что на самом деле произошло на Салласте.

Когда меня раскрыли и посадили в тюрьму, служба Кайла в армии Империи закончилась, так как он занялся подготовкой моего побега, а затем помог добраться до базы Сопrotивления.

Присоединился ко мне Катарн несколько лет спустя, по пути к дальним мирам, где в компании с контрабандистами и пиратами получил огромный опыт по организации саботажа, вследствие чего и стал чрезвычайно ценен для Союза.

Когда мы прощались, я знал, что он еще не готов вступить в наши ряды. Эмоциональные потрясения, причиненные ему Империей, превратили молодого, доверчивого идеалиста в опасного, ловкого контрабандиста, чье доверие можно заслужить, но нельзя купить.



Совершенно очевидно, что, даже если он полностью не доверится нам, он никогда не забудет, что сделала с ним Империя. Он спас мою жизнь и является одним из лучших наших тайных агентов. А ненависть к врагу будет гарантией его надежности.

Это грустно, но жестокость и неуважение к человеческой жизни агонизирующей Империи, обеспечивает нас добровольцами и рекрутами», — Ян Орс.

Это послание вводит нас в атмосферу замечательной игры «Dark Forces», выпущенной фирмой «Lucas Arts» в конце 1994 г. «Звездные войны» продолжают. Империя по-прежнему грозна, но силы Сопротивления наносят ей удар за ударом, стремясь опрокинуть ненавистного врага.

В этот момент Кайл Катран, бывший солдат особой имперской дивизии, встает на сторону Альянса и с оружием в руках начинает бороться за восстановление справедливости.

Выход игры ожидался с большим нетерпением. Яркие фанатики «Doom» ревностно относились к проекту, считая, что достичь высот «id Software» никому не удастся. Сегодня смело можно утверждать — они ошибались. Эта игра стала бесспорным лидером жанра, всех конкурентов оставив далеко позади.

На наших глазах разворачивается фантастическое и по сути, и по красоте изображения действие. Тщательно прорисованные, разнообразные ландшафты и помещения космических станций, замысловатые, узкие, запутанные лабиринты и огромные, невероятных размеров, залы, глубокие подвалы и раскачивающиеся на головокружительной высоте узкие лестницы, лифты и бездонные шахты — в этой игре есть абсолютно все, что близко и дорого любителям жанра Action. Описывать какой-нибудь из четырнадцати эпизодов, составляющих действие, бесполезно. Настолько необъятна палитра использованных создателями программы красок.

Лучше включите эту игру, а мы поможем вам в ней разобраться.

В «Dark Forces» нет никаких эпизодов с прохождением некоего количества этажей. Все связано в один сценарий, состоящий из четырнадцати заданий, которые в строго определенной последовательности должен выполнить Кайл в процессе игры.

Каждое задание — отдельная самостоятельная игра со своими врагами, конкретной целью, и, если это звучит в приказе, возвращением к начальному месту высадки, чтобы улететь на специально присылаемом за вами транспортном корабле (количество жизней, оружия и боеприпасов переходит вместе с вами дальше).

Начать очередное задание можно, только до конца выполнив предыдущее. Программа автоматически осуществит запись вашей

победы, а вы получите возможность или играть дальше, или повторить любой из эпизодов, пройденный не совсем удачно (с потерей большого количества жизней, прежде всего, или боеприпасов). В этом случае, сыграв, допустим, третий эпизод и имея возможность перейти к четвертому, вы, повторив второй (для улучшения текущих показателей), вынуждены будете затем снова переиграть и третий (если, конечно, хотите продолжить игру с лучшими показателями).

Таким образом, в «Dark Forces» отсутствует какая бы то ни было промежуточная запись. А это значит, что, сделав первый шаг, вы должны пройти все задания до самого конца без единой подписи. С одной стороны, это хорошо, так как мобилизует игрока на серьезную игру. С другой,— лабиринты в каждом задании, кроме первого, огромны, занимают, зачастую, несколько этажей и целую стопку карт. Поэтому, бывает обидно, когда просидев за выполнением одного задания целый вечер, перебив орды имперских штурмовиков и роботов, и не найдя той изюминки, из-за которой и была заварена вся эта каша, приходится выключать компьютер, чтобы на завтра все начинать с самого начала.

Впрочем, достоинство это или недостаток программы — дело вкуса, а мы переходим к основному меню игры.

**NEW AGENT** — создать нового агента. Достаточно просто присвоить ему имя, и он получит доступ к первому уровню игры.

**REMOVE AGENT** — удалить агента из списка играющих. Будьте осторожны, стерев имя вы уничтожите и подпись всех пройденных заданий.

**DOS** — выход в DOS.

**BEGIN MISSION** — в правом верхнем углу находятся список пройденных миссий и очередная, с указанием уровня сложности, на котором проходила игра. Поставьте курсором нужную.

Выбрав **BEGIN MISSION**, вы можете установить желаемый уровень сложности **EASY, MED, HARD**. Затем, используя два курсора на экране, внимательно ознакомьтесь с содержанием миссии. Оно состоит из:

- **BACKGROUND**, где излагаются события, предшествующие данному эпизоду, сложившаяся к моменту действия обстановка;

- **MISSION** — содержание задания с изложением некоторых очень полезных подробностей, знание которых оградит вас от излишних мучений и неразрешимых загадок;

- **MISSION OBJECTIVES** — конкретная задача по пунктам;

- CANCEL** — отменить выполнение задания;

- OK** — загрузить миссию и начать игру.



## УПРАВЛЕНИЕ

Мы предлагаем вам вариант, данный «по умолчанию». Если что-то вас не устроит, можете использовать **CHANGE CONTROLLER SETUP** в **SETUP MENU** еще до запуска программы.

## ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

**UP ARROW** — движение вперед.

**DOWN ARROW** — движение назад, не оборачиваясь.

**LEFT ARROW** — разворот влево.

**RIGHT ARROW** — разворот вправо.

**SPACE** — использовать (открыть, нажать, оттянуть),

или **ALT + RIGHT ARROW** — сместиться вправо без изменения направления движения,

или **ALT + LEFT ARROW** — сместиться влево без изменения направления движения.

**C** — лечь на пол.

**C + ARROW** — ползти в заданном стрелкой курсора направлении.

**SHIFT + ARROW** — бежать.

**CPSLCK + ARROW** — идти медленно.

**X** — прыжок вверх.

**X + ARROW** — высокий прыжок в заданном направлении.

## ОСМОТР

**PGUP** или **9** на **KEYPAD** — посмотреть вниз.

**PGDN** или **3** на **KEYPAD** — посмотреть вверх.

**5** на **KEYPAD** — центральный вид (возврат в обычный режим).

## ОРУЖИЕ

**CTRL** — стрельба. При этом используется только один ствол.

**Z** — стрельба. Многоствольное оружие ведет огонь из всех стволов одновременно.

**1—0** — выбор оружия для дальнейшего использования (подробно — в главе «Оружие»).

**F8** — спрятать оружие в кобуру.

**F9/F10** — перебрать оружие по порядку.

**BACKSPACE** — переключение с текущего оружия на предыдущее и наоборот.

**ALT + F8 — ENABLED** — режим замены оружия, если в текущем закончились патроны;

— **DISABLED** — замены оружия не происходит.

## СПЕЦИАЛЬНЫЙ КОНТРОЛЬ

**TAB** — быстрый вызов на экран карты текущего лабиринта.

— — уменьшение масштаба вызванной карты.

+ — увеличение масштаба.

**F1** — вызов **PERSONAL DIGITAL ASSISTANT**, персонального компьютера (подробней об этом режиме в соответствующей главе).

**F2** — включение/выключение режима работы инфракрасных очков.

**F3** — включение/выключение режима работы в ботинках с шипами.

**F4** — включение/выключение режима работы в газовой маске.

**F5** — включение/выключение режима дополнительного освещения.

Кнопки **F2 — F5** работают только при наличии у вас соответствующего оборудования.

**F6** — включение/выключение режима анимации при походе (раскачивание оружия при перемещениях героя).

**F7** — включение/выключение **HEADS UP DISPLAY** — датчиков в нижних углах экрана.

**PAUSE** — пауза в игре.

**ALT + +** или **—** — изменение размеров игрового экрана.

При желании можно вывести управление героем на джойстик или мышь (трехкнопочную), но особой выгоды вы от этого не получите.

**ESC** — выход в процессе игры в подменю, где:

**ABORT MISSION** — прервать выполнение текущей задачи;

**CONFIGURATION** — настройка многочисленных параметров игры:

— **SCREEN SIZE** — размер игрового экрана;

— **GRAPHIC DETAIL** — графическая детализация;



- **SHIP DETAIL** — детализация корабля;
  - **GAMMA CORRECTION** — яркость экрана;
  - **MOUSE SENSITIVITY** — чувствительность мыши;
  - **JOYSTICK** — чувствительность джойстика;
  - **STATUS DISPLAY** — включить/выключить датчики в нижних углах экрана;
  - **SUPER SHIELD** — включить/выключить режим повышенной энергетической защиты (ваш герой становится неуязвимым, а пули, рикошетируя от его щита, поражают врагов. Это не бессмертность. Кайл может разбиться, отравиться газом и тому подобное);
  - **GAME: SOUND FX** — громкость звучания спецэффектов в игре;
    - MUSIC** — громкость звучания музыки в игре;
  - **CUTSCENE: SOUND FX** — громкость звука в заставках;
    - MUSIC** — громкость музыки в заставках;
  - **CALIBRATE JOYSTICK** — калибровка джойстика.
- QUIT TO DOS** — выход в DOS.
- RETURN TO GAME** — вернуться в игру.

## Режим PERSONAL DIGITAL ASSISTANT

В любой момент игры кнопкой **F1** вы можете вывести на экран информацию с персонального компьютера Кайла.

Компьютер содержит данные пяти режимов. Выбор осуществляется мышью.

**MIS** — полный текст задания, получаемого перед началом уровня.

**OBJ** — основные задачи в миссии. Кружок указывает на их выполнение (в том случае, если он закрашен).

**INV** — предметы, которые Кайл несет с собой: ключи, кодовые электронные карты, инфракрасные очки, газовая маска, ботинки с шипами и так далее.

**WEAP** — перечень оружия и количество боеприпасов к каждому из них.

**MAP** — режим полной карты.

В правом верхнем углу четыре стрелки. С их помощью (а также клавишами управления курсором) можно перемещать карту по

экрану. — и + изменение масштаба карты. Кнопка со стрелками в правом нижнем углу — перелистать карты всех этажей в данной миссии. **0** — номер карты первого уровня в здании. Затем — **S1**, **S2** и так далее...

Игровой экран «Dark Forces» состоит из изображения окружающего действия, оружия, выбранного первым для стрельбы и **THE HEADS UP DISPLAY**, двух дисплеев в нижних углах экрана.

На них выводится основная текущая информация.

Слева:

- первое число — состояние вашего защитного экрана;
- второе число — здоровье героя;
- третье число — количество оставшихся жизней (переходит с уровня на уровень. Когда жизни заканчиваются, кончается и игра).

Если в бою герой погиб, но жизни в запасе еще есть, нажмите **SPACE**, и действие возобновится, но чуть раньше того места, где оно прервалось. Враги, уничтоженные вами до этого, не воскресают, все открытые двери остаются открытыми и так далее... Оранжевый круг в центре левого дисплея — индикатор состояния здоровья, два слоя пунктирной полукруглости — индикатор состояния защитного щита.

На правом дисплее содержится следующая информация: цифровое табло — количество патронов текущего оружия; индикатор в центре — ракеты; точки вверху — заряженность аккумуляторных батарей.

## ОРУЖИЕ

Силы Сопротивления ограничены в средствах. Все, что есть, и так идет на фронт. Поэтому в этих операциях вам придется захватить все, что только возможно, у Империи.

### 1. Рукопашный бой

Вы встретитесь с этой возможностью в самом начале игры. Единственное его преимущество — не требует боеприпасов. Но и убойной силы тоже маловато.

### 2. MODIFIED BRYAR PISTOL — модифицированный пистолет

По сравнению с другими видами имперского оружия, бластер очень медленный. Оригинал представляет из себя пистолет, выпускающий по одной пуле. Модификация, которой располагает Кайл, более мощная и точная. Однако сила этого пистолета, как

и любого лазерного оружия, уменьшается с расстоянием. Боеприпасы **ENERGY UNIT** (один блок на один выстрел).

### 3. STORMTROOPER LASER RIFLE — штурмовое лазерное ружье

Быстрее бластера, но обладает меньшей точностью и требует больше боеприпасов. Ружье имеет ту же тенденцию к потере мощности с увеличением расстояния. Боеприпасы **ENERGY UNIT** (два блока на выстрел).

### 4. THERMAL DETONATOR — граната

Этот вид оружия имеет два режима работы: основной (**CTRL**) — взрыв происходит непосредственно от удара и дополнительный — (**Z**), когда граната срабатывает через три секунды после падения. Чем дольше вы держите клавишу нажатой, тем дальше происходит бросок.

### 5. IMPERIAL REPEATER GUN — имперское скорострельное ружье

Основной режим (**CTRL**) — одиночный выстрел, дополнительный режим (**Z**) — тройной выстрел. Боеприпасы — **POWER CELLS** (один для одиночного выстрела, три — для выстрела залпом).

### 6. JERON FUSION CUTTER — четырехствольная реактивная установка

Была создана как рабочий инструмент, но используется как оружие. Основной режим (**CTRL**) — выстрел из одного ствола, дополнительный (**Z**) — из четырех стволов по конусообразной траектории. Боеприпасы — **POWER CELLS** (один на одиночный выстрел, восемь — для выстрела залпом).

### 7. I.M.MINES — мина

Основной режим (**CTRL**) — трехсекундная задержка взрыва, чтобы было время отбежать в сторону при установке, дополнительный режим (**Z**) — снабжает мину регистратором движения. Одна секунда задержки, а затем она будет реагировать на любой движущийся объект. Напомним, бродить вокруг любых мин не следует.

### 8. PACKERED MORTAR GUN — гранатомет

Стреляет гранатами, которые затем взрываются. Боеприпасы — одна граната на выстрел.

### 9. STOUKER CONCUSSION RIFLE — ружье, вызывающее контузию

Стреляет пулями, наполненными ионизированным воздухом и создающими шокую волну. Боеприпасы **POWER CELL** (четыре на один выстрел).

## ДРУГИЕ ПОЛЕЗНЫЕ ПРЕДМЕТЫ

**SHIELDING** — защита. Спасает от энергетического оружия, но не защищает от прямого физического воздействия (например, падения).

**KEY** — ключи. Многие двери на этажах закрыты. Для того, чтобы их открыть, необходимо подобрать соответствующего цвета ключ.

**HEAD LAMP** — персональный свет (требует заряженной батареи).

**INFRA-RED GOGGLES** — инфракрасные очки. Позволяют видеть в темноте (требуют заряженной батареи).

**ICE-CLEATS** — ботинки с когтями для ходьбы по льду.

**AIR MASK** — противогаз (требует заряженной батареи).

**BATTERY** — источник питания для оборудования Кайла.

**SHIELD UNITS** — усиливает ваш энергетический щит.

**ENERGY UNITS** — боеприпасы для оружия 2, 3.

**POWER CELLS** — боеприпасы для оружия 5, 6, 9.

**MED KIT** — медицинская аптечка.

## ПРЕДМЕТЫ, ПОВЫШАЮЩИЕ ВАШИ СПОСОБНОСТИ

**SHIELD SUPERCHARGE** — невидимый щит.

**REVIVE** — полное восстановление здоровья и энергетического щита.

**WEAPON SUPERCHARGE** — удвоение количества боеприпасов.

**LIFE** — одна дополнительная жизнь.

## ВРАГИ

### Имперские войны

**STORMTROOPERS** — штурмовики (в белых доспехах). Это солдаты передовых частей имперской армии. Они не умны и вооружены лишь стандартным лазерным ружьем. Зато фанатично преданы Империи, которой являются верной опорой.

**IMPERIAL OFFICERS** — обыкновенные офицеры в полевой форме и пилотках. Считают ниже своего достоинства носить боевое оружие, но меткость стрельбы из пистолета с лихвой компенсирует эту слабость.



**IMPERIAL COMMANDOS** — командиры (в мундирах и шлемах). Разумеется, они являются выходцами из офицеров и их отношение к боевому оружию такое же. Но лазерные ружья и интенсивная физическая подготовка делают их гораздо более опасными.

## Механизмы

**GUN TURRET** — оружейные башни. Стационарны, но способны на мощный лазерный обстрел по кругу.

**PROBE DROIDS** — исследовательские дроиды (летающие шары на тонких «ногах»). Не обманывайтесь неторопливым движением этих изобретений — сила их лазеров не меньше, чем мощь стандартной лазерной пушки.

**INTERROGATION DROIDS** — разведывательные дроиды (черные летающие шары). Более опасная модель. Оснащены не только самонаводящимся вооружением, но и специальными приспособлениями для поиска сбежавших заключенных.

**REMOUTES** — дистанционные воздушные роботы (серые летающие шары). Эти маленькие дроиды имеют сравнительно небольшую лазерную пушку, но обладают очень большой скоростью передвижения и резким ускорением. Являются, преимущественно, болезненными раздражителями!

## Другие враги

**TRANDOSHANS** — в прошлом хищные рептилии выполняли временную работу для Дарта Вейдера. Теперь они — его постоянные бойцы. Любимое оружие — **CONCUSSION RIFLE**.

**GRAN** — долгое время эти негодяи служили при дворе босса преступного мира Джаба Хатта. Вы их сразу узнаете — у них три глаза. Это умелые, собранные бойцы. Вам необходимо подходить к ним так, чтобы не быть обнаруженными тепловыми датчиками, спрятанными у чудовищ в рукавах.

**GAMORREAN GUARDS** — охранники. Свиноподобные создания, очень крепкие и вооруженные примитивным оружием — топорами, которыми владеют мастерски. Просто не подпускайте их близко.

**DIANOGA** — канализационные существа. Кажется, что эти возникающие из-под земли уродцы являются плодом больного воображения. Если вам повезет, и вы заметите их раньше, чем они вас — немедленно стреляйте. Dianoga умеют плавать и возникают, как правило, прямо перед вашим лицом. Запомните, энергетическая защита не спасет.

**BOBA FETT** — закованное в броню чудовище. Его мастерство охотника стало легендой, также как безжалостность, ловкость и быстрота передвижения.

## ОКРУЖАЮЩИЕ ОПАСНОСТИ

Миссии, которые вам предстоит выполнить, приводят Кайла в такие места, которые другие обошли бы стороной. Если они выглядят смертельно опасными — они такие и есть. Наилучшая стратегия здесь — сделать все, чтобы избежать несчастного случая. Запомните — энергетическая защита не спасет вас от всех опасностей галактики.

Многих вещей следует остерегаться:

**QS1000 — WELDING ARM** — сварочные руки. Хотя они и не были задуманы, как оружие, все равно могут быть очень опасными. Сохраняйте дистанцию;

**MINES** — мины. Когда вы только приближаетесь к ним, они срабатывают. Поэтому внимательно смотрите под ноги. Расстреливать мины нужно издали. Еще лучше забросать их гранатами (при большом скоплении);

**CHEMICAL GAS** — обязательно найдите противогаз;

**CHEMICAL STORAGE** — хранилище химикатов. Опять Империя получила излишек промышленных отходов. Здесь противогаз уже не поможет;

**POWER GENERATING UNITS** — генераторы энергии (похожи на банки небольшого размера). Во время боя наблюдайте за ними. Лазер может дать обратный эффект. **P.G.U.** часто встречаются рядом с космическими кораблями и оборудованием.

Теперь несколько советов тем, кто собирается встать в ряды Сил Сопротивления и отправиться вместе с Кайлом Катарном в глубь имперских баз.

— Старайтесь завершить задание с максимально возможным количеством жизней. Неизвестно, что вас ждет впереди. Может так случиться, что нелепо потерянной жизни вам не хватит для окончательной победы.

— Экономьте патроны. Боеприпасов на уровнях не так уж много. Особенно следите за боекомплектom в конце задания. Отправляться дальше с пустыми магазинами будет по меньшей мере нелепо. Лучше переиграть миссию.

— При стрельбе по врагам, расположившимся вверху или внизу, используйте возможность поворота головы. Это намного увеличит точность попаданий.





— Передвигайтесь ползком в узких подземных тоннелях.

— Не увлекайтесь ложными маршрутами, которых на каждом уровне множество. Не всегда дверь, закрытая на «фирменный» ключ, содержит за собой что-либо интересное. Там может вообще ничего не быть. (Эх, если бы знать заранее...)

— На многих уровнях путь лежит за абсолютно скрытыми проходами, где будет не просто тайник с полезными вещами, а основная дорога или лаз, ведущий к победе. Внимательно осматривайте стены. За трещинами в панелях — пустые пространства. Подрывайте проходы гранатами или минами.

— В миссиях, насыщенных балконами и пролетами, не увлекайтесь длинными прыжками. От падения с большой высоты не спасет никакая защита. А правильный путь, между тем, будет лежать совершенно не там. Например, может оказаться, что с балкона надо не прыгать через зияющую бездну, а просто тихонько соскользнуть вниз, на расположенную чуть ниже терраску, с которой берет начало новый, самый важный, коридор.

— Подбирайте все энергетические батареи, которые увидите. После уничтожения дроидов, радиоуправляемых мин и прочих имперских «подарков» они остаются на полу. Без них ваше специальное оборудование (очки, маска и тому подобное) работать не будет.

— Не стесняйтесь мародерствовать. Побегайте по убитым вражеским солдатам и офицерам. Помимо банальных боеприпасов вы сможете найти и куда более экзотические вещи. Например, кодовые ключи и магнитные карты, без которых невозможно открыть некоторые двери.

— Кодовые замки можно вскрыть путем элементарного подбора комбинаций. Если не делать это бессистемно, уйдет семь-восемь минут на дверь. Если же у вас есть снятые с убитых офицеров ключи, можете посмотреть в **INVENTORY** код и набрать его на цифровой панели сразу.

— Стеля из любого оружия, следите за тем, чтобы пули, рикошетом отскакивая от каменных и бронированных панелей, не причинили вам вреда.

— Устанавливая свои собственные мины, не забывайте отойти на безопасное (чем дальше, тем лучше) расстояние. Помните, переиграть один, неудачно пройденный отрезок, невозможно. Все придется начинать с самого начала.

— Внимательно смотрите под ноги. Остерегайтесь расставленных мин (в том числе и в темных тайниках) и радиоуправляемых взрывных устройств (черные коробочки с антенной). Расстреливайте их с максимально большого расстояния.

— Бросая гранаты, удерживайте кнопку так долго, насколько далеко хотите ее бросить.

— Начиная игру, определитесь в каком режиме будет находиться **F6**. Раскачивание оружия при ходьбе хорошо смотрится, но серьезно затрудняет точность стрельбы.

— Включите комбинацией кнопок **ALT + F8** режим автоматической замены оружия, в котором кончились патроны, на другое, заряженное. В противном случае, в самый критический момент вместо мощного выстрела услышите только сухой щелчок спускаемого курка. И не более того. Пока будете сами менять оружие, вас уже обстреляют. А убивать имперские войны умеют, и очень неплохо.

— Тем, кто не имеет большого опыта подобных игр, советуем поначалу пользоваться режимом **SUPER SHIELD**, выставляемым в меню **CONFIGURATION**. Помните, однако, что щит спасет вас только от вражеского энергетического оружия. Отравления, падения, и укусы монстров принесут вам и при его использовании серьезный вред.

— Пользуйтесь режимом «прозрачной» карты, вызывая ее прямо на игровое изображение кнопкой **TAB**. Она поможет лучше ориентироваться по ходу действия. Но не включайте ее при угрозе атаки врагов. В отличие от карты, просматриваемой в режиме **PERSONAL DIGITAL ASSISTANT**, «прозрачная» карта не останавливает действия, а разглядеть приближающегося противника и, тем более, точно прицелиться, возможности не будет.

Можно, наверное, дать еще немало полезных советов, но в остальном, мы надеемся, вы разберетесь сами.

И до встречи в отряде.

Корабль NI доставит вас к месту высадки...

## Информация

**Название:** Dark Forces

**Год:** 1994

**Фирма:** Lucas Arts

**Класс:** action

**Размер на диске и CD:** 71 Mb

**Игроков:** 1

**Управление:** клавиатура, джойстик, мышь

# DESCENT

PTMC. Станция «Shiva».

Земная орбита.

Руководство Компании внеземных полезных ископаемых.

С кабинета директора и начинается новая игра фирмы «Interplay». Из первых заставок мы узнаем, что речь в ней пойдет об освоении космоса и борьбе с внеземными цивилизациями, коварными и злобными пришельцами. Тех, кто любит космические стратегии, ждет большое разочарование. Впрочем, тем, кому по сердцу космические стрелялки,— тоже. Авторы создали совершенно необычную игру, некий синтез лабиринтных приключений в стиле «Doom» и космического симулятора боевого корабля. Безусловное сходство с «Doom» заключается в том, что действие игры происходит в шахтах и туннелях запутанного рудникового лабиринта, а задача играющего заключается в том, чтобы, расстреляв всех на своем пути (кроме захваченных в плен врагами заложников), выполнить некую основную миссию. Изображение синтезировано таким образом, что на происходящее мы смотрим своими собственными глазами. С космическим симулятором «Descent» роднит то, что перемещение в лабиринтах осуществляется не пешком (по-старинке), а в кабине суперсовременного корабля-истребителя PYRO-GX израильского производства, оснащенного по самому последнему слову военной техники. Но главное — не это. Принципиальное сходство с симуляторами состоит в том, что мы абсолютно свободны в передвижении, потому что летим. Ограничивают наши возможности только своды шахт. Но и они, причудливо изгибаясь, уходя то резко вниз, то — круто вверх, существенно разнообразят (и усложняют) скольжение в пространстве. Наш корабль может абсолютно свободно перемещаться не только вперед, назад и в стороны. Он может опускаться и подниматься, повинаясь только воле пилота, не обращая при этом внимания ни на законы гравитации, ни на крутизну пола шахты.

В итоге, ставший уже во многом традиционным и любимым в народе жанр, предстал перед нами в несколько ином ракурсе. При этом, усложнившись за счет полного использования пространства, «Descent» будет сложен для прохождения даже испытанным «думовским» бойцам.

О недостатках и преимуществах графики мы поговорим позже, а пока — вернемся к сюжету, в кабинет директора Компании внеземных полезных ископаемых, и продолжим ранее начатый разговор. Кстати, вы — пилот-истребитель, и настроены весьма

и весьма пессимистично. Но что делать? Вы на службе. Приходиться слушать и подчиняться.

Проблема, с которой столкнулась ваша Компания, заключается в следующем — шахты на Плутоне подверглись чьему-то нападению. Оборонительные роботы не функционируют. Самое уязвимое место шахт — реакторы, находящиеся на огромной глубине, с орбиты уничтожить не удалось, так как все атаки из космоса были отбиты. Вас, гордитесь, считают единственным, кто в этой ситуации поможет не только Компании, но и всем землянам. Да-да, вопрос стоит уже именно так. Сама по себе потеря шахт неприятна, конечно, но главное заключается в том, что конечная цель вторгшихся — Земля. А этого мы допустить, естественно, не можем.

Ваша главная цель — взорвать шахтные реакторы, а вместе с ними, и все зараженные шахты. Попутно вы должны будете уничтожить вражеские роботы в количестве, которое будет вам по силам и достаточным для выполнения основной задачи. Кроме этого, нужно будет освободить попавших в плен к пришельцам наших служащих, работавших в шахтах. Отныне жизнь заложников будет в ваших руках. Далее — поскольку данные о вторжении обрывочны и не систематизированы, вы будете осуществлять видеосъемку вражеских боевых машин для дальнейшей передачи пленок соответствующим службам. И наконец, последнее, самое важное, — вы должны будете еще и остаться в живых. Но не потому, что вас так сильно любят (в конце концов, вы работаете за деньги). Просто миссий, аналогичных первой, много, а вы — один. И спасти землян и Компанию, судя по всему, будет больше некому. Поэтому, взорвав реактор, вам нужно обязательно успеть улизнуть через аварийный выход.

Утешением могут служить только три вещи.

Первое. Ваше PYRO-GX не просто сделан по последнему слову техники. Он еще и оснащен вооружением и оборудованием, нигде больше не применявшимся, но, и это абсолютно точно, — хорошим и мощным.

Второе. Наши последние, оставшиеся целыми роботы успели тайно протащить в шахты новое вооружение к PYRO-GX и необходимую экипировку. Так что в шахтах вы не будете чувствовать себя абсолютно одинокими. Центр будет периодически напоминать о себе разного рода модернизациями вашего корабля.

И, наконец, третье — противник до сих пор никем не потревожен, и внезапная атака может принести успех.

Что же вас ждет в глубинах захваченных врагом шахт?

Первичная информация невелика и схематична. В зараженных шахтах — роботы. Большинство из них сделаны на базе стандартных



шахтных механизмов. Есть, однако, и совершенно новые модели. Все, что проникло в шахты, адаптировалось очень быстро. Внутренние видеокамеры не работают, но наши спутники обнаружили несколько модифицированных роботов ближе к поверхности. Последняя информация оттуда такова:

**CLASS 1 DROME** — 3 метра (коричневый, двуногий). Авторобот стандартного класса, переработан для боя. Не опасен в одиночку, но страшен в группе;

**CLASS 2 DROME** — 4 метра (синий, стреловидный, с двумя турбинами). Опасен, когда его загоняют в угол. Оружие слабое, но скорострельное;

**MEDIUM LIFTER** — 5 метров (зеленый паук). Робот поддержки. Кромсает своими лезвиями все, в том числе и заложников;

**SMALL HULK** — 5 метров (зеленый, круглый, на двух ногах). Обыкновенный буровой робот. Никакой опасности не представляет;

**MEDIUM HULK** — 6—8 метров (коричневый, круглый, на двух ногах). Тяжело бронированный для длительных работ в шахтах. Медлителен, но очень опасен;

**SPIDER PROCESSING ROBOT** — 8 метров (красный паук, на двух ногах). Информации об их теперешнем применении нет. Раньше они убирали камни.

Дополнительная информация — наличие аварийного выхода для шахт этого класса. В случае поломки реактора, отыскать его достаточно трудно. Найти его прежде, чем уничтожить реактор — первейшая задача.

Вся информация очень поверхностна. Дальнейшие данные вам придется собирать самим. На их основе будут разрабатываться новые виды вооружения и защиты.

И последнее. Если одного патриотизма для выполнения поставленной задачи вам недостаточно, не расстраивайтесь. Компания обещает заплатить в случае успешного завершения операции в три раза больше, чем вы получаете обычно. Хороший стимул. Смущает только то, что деньги нельзя получить сразу. И махнуть куда-нибудь... подальше.

Впрочем, шутки в сторону! Начинаем погружение.

## ОСНОВНОЕ МЕНЮ

**SELECT PILOT (CREATE NEW)** — создать нового пилота,  
**CTRL + D** — стереть существующего.

**NEW GAME — DIFFICULTY LEVEL** (уровень сложности):

- **TRAINEE;**
- **ROOKIE;**
- **HOT SHOT;**
- **ACE;**
- **INSANE.**

Выбрав уровень сложности, переходим к брифингу. Подробно описано задание с демонстрацией врагов на уровне и выход из шахты. По всем типам приводится их вооружение, особенности и т.д. (информация полезная, но не принципиальная). Перелистывать страницы — **ENTER**. Пропустить описание и перейти к выполнению задания — **ESC**.

**LOAD GAME** — загрузить ранее записанную игру.

**MULTI PLAYER** — игра для нескольких игроков по сети или модему.

**CHANGE PILOTS** — то же, что и в самом начале игры. Замена игрока (можно и удалить текущего).

**VIEW DEMO** — на выбор фрагменты (о записи речь пойдет ниже) записанной вами игры. **(CTRL + D)** — можно их стереть.

**HIGH SCORES** — таблица рекордов, где можете оказаться и вы. **(CTRL + R)** — освободить таблицу для новых рекордов.

**CREDITS** — информация об авторах игры.

**QUIT** — выход.

**OPTIONS** — настройка режимов программы. Управляем клавишами перемещения курсора.

**FX VOLUME** — громкость спецэффектов.

**MUSIC VOLUME** — громкость музыки.

**REVERSE STEREO** — поменять местами звуковые каналы — **SPACE**.

**BRIGHTNESS** — освещение экрана.

**DETAIL LEVELS** — предлагаются пять уровней и шестой, конструируемый вручную (прорисовка отдельно объектов, стен, количество осколков, на которые разлетаются поверженные враги).

**CALIBRATE JOYSTICK** — калибровка джойстика.

**JOYSTICK/MOUSE SENSITIVITY** — чувствительность джойстика и мыши.

**SHIP AUTO-LEVELING** — автоматическое выравнивание корабля.

**CONTROLS** — выбор варианта управления:

- **KEYBOARD ONLY;**
- **JOYSTICK;**
- **CH FLIGHTSTICK PRO;**
- **THRUSTMASTER FCS & WINGMAN EXTREME;**
- **GRAVIS GAMEPAD;**
- **MOUSE;**
- **CYBERMAN;**

— **CUSTOMIRE ABOVE** — распределение кнопок на управляющих устройствах. Сначала выберите кнопкой **SPACE** само устройство (например, GRAVIS GAMEPAD), затем перераспределите кнопки на нем.

— **CUSTOMIRE KEYBOARD** — за неимением хорошего джойстика, все управление осуществлять лучше только с клавиатуры.

Перед началом игры необходимо потратить несколько минут на перераспределение клавиш. Управление, предоставляемое по умолчанию, крайне неудобно, так как в условиях насыщенного боя лихорадочно шарить по всей клавиатуре в поисках нужных кнопок, просто невозможно.

Мы предлагаем все кнопки сгруппировать вокруг клавиш управления курсором следующим образом:

**PITCH FORWARD** — ; — взлететь вверх;

**PITCH BACKWARD** — / — нырнуть вниз;

**TURN LEFT** — **Left** — поворот налево;

**TURN RIGHT** — **Right** — поворот направо;

**SLIDE ON** — **CapsLock** — включение режима смещения;

**SLIDE LEFT** — , — смещение влево, без изменения направления полета;

**SLIDE RIGHT** — . — смещение вправо, без изменения направления полета;

**SLIDE UP** — **O** — смещение вверх (без изменения общей ориентации в пространстве);

**SLIDE DOWN** — **L** — смещение вниз (без изменения общей ориентации в пространстве);

**BANK ON — LeftAlt** — включение режима вращения;  
**BANK LEFT — J** — вращение против часовой стрелки;  
**BANK RIGHT — K** — вращение по часовой стрелке;  
**FIRE PRIMARY — RightAlt** — огонь из одного оружия;  
**FIRE SECONDARY — SPACE** — огонь из двух оружий;  
**FIRE FLARE — RightShift** — стрельба сигнальными ракетами (энергетическими световыми зарядами);  
**DROP BOMB — RightCtrl** — сброс бомб;  
**REAR VIEW — M** — вид из кабины назад;  
**AUTOMAP — TAB** — вызов карты лабиринта;  
**ACCELERATE — UP** — движение вперед;  
**REVERSE — DOWN** — движение назад;  
**CRUISE FASTER — C** — самостоятельное быстрое движение вперед;  
**CRUISE SLOWER — X** — самостоятельное медленное движение вперед;  
**CRUISE OFF — Z** — отключение режима **CRUISE**.

Запустив, наконец, опцию **NEW GAME**, мы начинаем игру и одновременно получаем доступ к еще нескольким «горячим» кнопкам (список появляется при нажатии **F1**):

**ESC — ABORT GAME** — прервать игру;

**ALT + F2 — SAVE** — записать текущее состояние (**EMPTY** — 10 свободных мест);

**ALT + F3 — LOAD** — загрузить отложенную игру (название + стоп-кадр боя — просит подтверждения **RESTORE GAME** — **YES**);

**F2 — OPTION MENU** — вызов меню;

**F3 — TOGGLE COCKPIT** — изменение вида кабины;

**F4 — CALIBRATE JOYSTICK** — перекалибровка (но он должен быть выбран изначально);

**F5 — TOGGLE RECORDING** — включение записи текущего фрагмента;

**PAUSE** — временная пауза;

**-/+ — CHANGE SCREEN SIZE** — изменение размера игрового экрана;



**PRINTSCRN — SAVE SCREEN SHOT** — запись стоп-кадра с образованием нового файла;

**1—5 — SELECT PRIMARY WEAPON** — выбор первого оружия;

**6—0 — SELECT SECONDARYWEAPON** — выбор второго оружия.

**F3** — по умолчанию — общий вид и на приборную панель, и на окружающую обстановку. При повторном нажатии мы как бы склоняемся над лобовым стеклом истребителя, несколько увеличивая обзор за счет переноса реальной панели управления вниз экрана. При этом она принимает вид полосы.

**F5** — нажав эту клавишу, мы можем записать следующий фрагмент игры (30'') и затем посмотреть его, выбрав в меню (**VIEW DEMO**).

**-/+** — уменьшение/увеличение размера «живого» игрового экрана (без изменения полосы приборной панели): 8 размеров экрана и 1 самая большая — вообще без приборов (только текстовые и цифровые подсказки в углах).

## ВЫБОР ПЕРВОГО И ВТОРОГО ОРУЖИЯ

(порядковый номер соответствует кнопке выбора)

### Пушки

1. **LASER CANNON**
2. **VULCAN CANNON**
3. **SPREAD FIRE CANNON**
4. **PLASMA CANNON**
5. **FUSION CANNON**

### Ракеты и бомбы

6. **CONCUSSION MISSILE**
7. **HOMING MISSILE**
8. **PROXIMITY BOMB**
9. **SMART MISSILE**
0. **MEGA MISSILE**

Итак, мы начинаем миссию. Сначала разберемся с панелью управления. На ней отображается важнейшая текущая информация по игре.

Вариант реальной кабины с полной панелью:

Слева три дисплея — места, где разместятся найденные вами ключи — синий, красный и зеленый.

В центре — состояние защитного поля вашего корабля, отображаемое фиолетовым цветом. Исходное положение — 100% указано чуть выше. Над защитой в центре — количество энергетических зарядов, отображаемое желтыми цифрами и двумя горизонтальными шкалами, уменьшающимися по мере расходования энергии. Это своего рода боеприпасы к лазерным пушкам (**PRIMARY WEAPON**) и «световым патронам» (**FIRE FLARE**). Одного заряда хватает на несколько выстрелов **LASER CANNON** (последовательно 3, 3 и 2, то есть три заряда — на восемь выстрелов).

**FIRE FLARE**, как оружие, очень маломощно. Использовать его в бою целесообразно только в крайних случаях, когда ничего больше уже не осталось. Полезнее применять как осветительную ракету, но продолжительность горения у нее тоже крайне невелика.

Два симметрично расположенных на панели экрана черного цвета подсказывают, какое в настоящее время оружие у вас готово к бою.

В левом верхнем углу экрана показано количество жизней, которое у вас осталось для выполнения задания. Изначально дается три жизни (включая текущую).

В правом верхнем углу ваш лицевой счет — количество очков, заработанных на отстреле вражеских роботов.

Если кнопкой **F3** вы поменяли вид кабины, текущие параметры несколько изменят свое расположение, разместившись внизу экрана в виде полосы, но почти не изменив своего внешнего вида. Если кнопкой **+** вы убрали панель вообще, текущая информация в буквенно-цифровом виде напоминает вам о себе в четырех углах экрана. Наверху: слева — жизни, справа — счет. Внизу: слева — защитное поле **SHIELD** и энергия **ENERGY**, справа — оба вида оружия.

И, наконец, последнее, в чем вам необходимо разобраться перед полетом — это карта. Ее вызов осуществляется кнопкой **TAB**. Поначалу она ничего интересного вам не расскажет. Вы увидите только маленький участок лабиринта. Но по мере вашего продвижения вперед к победе (или поражению?), карта будет раскрываться, превратившись в причудливый трехмерный лабиринт, разобраться в котором, на первый взгляд, невозможно. Но это важнейший элемент игры, поэтому остановимся на нем подробнее.

На карте показано ваше текущее положение фиолетовым значком со стрелкой направления движения и расположения относительно горизонта. Указаны также закрытые синие, красные и зеленые



двери, которые вы сможете открыть только соответствующими ключами. Поэтому, научиться правильно определять свое местоположение по карте приобретает первостепенное значение. Не беспокойтесь, во время просмотра карты боевые действия прекращаются, и у вас есть время во всем разобраться. Карта вращается во всех возможных плоскостях кнопками управления курсора **LEFT** и **RIGHT**, а также кнопками **6**, **8** и **9** на дополнительной клавиатуре Keypad. Курсоры **UP** и **DOWN** соответственно приближают и удаляют изображение в зависимости от вашего желания. Кнопки **-** и **+** позволяют убрать с карты дальние ее участки для того, чтобы сосредоточиться на текущем положении вашего корабля.

Что касается графики игры — она вполне на уровне. В деталях несколько уступает привычным играм такого плана, но подлинная трехмерность изображения делает эти недостатки несущественными.

После того, как вы изучите все, что было изложено выше, можно смело приступать не только к тренировочным полетам, но и к выполнению боевых миссий.

## Практические советы:

— для борьбы с роботами противника используйте всю ширину шахт. Удары вашего корабля о стены не приносят **PYRO-GX** абсолютно никакого вреда;

— при первой возможности включайте режим круизинга. Это позволит вам не отвлекаться на лишние кнопки управления, полностью сконцентрировавшись на исследовании лабиринтов и борьбе с противником;

— как можно чаще включайте вид из кабины назад. Это позволит вам вовремя заметить приближение особо коварных роботов противника;

— используйте в бою все преимущества трехмерного решения игры. Уворачивайтесь от ракет и снарядов не только в стороны, но и вверх-вниз;

— получая новое оружие, расходуйте его экономно. Помните, что вы на пороге неизвестного. Кто и что ждет вас в глубине — не знает никто, и наличие в арсенале максимально мощного оружия никогда не повредит. Берегите ракеты — в критические минуты они станут вашим единственным спасением;

— при стрельбе любыми типами ракет будьте осторожны. В отличие от пушек, ракетные боеголовки, разрываясь о стены вблизи вашего корабля, будут систематически наносить вам ощутимый ущерб;

— собирайте в лабиринтах все, что увидите. Снаряды, энергетические заряды, защитные экраны — все это есть в шахтах и существенно поможет вам выжить;

— подбирайте освобожденных вами заложников;

— не пропускайте ни одной двери. Многие из них «открываются» хорошим ракетным залпом. Обычно за такими дверьми находятся весьма полезные вещи;

— после потери одной жизни, вы продолжаете игру с полной защитой, максимально возможным на данный момент вооружением и со всеми найденными ключами. Так что, погибнув один раз — не унывайте. Все еще впереди;

— внимательно изучайте карту лабиринтов. Несмотря на ее кажущуюся неудобность, она незаменима для успешного решения задачи;

— помните: ваша первая цель — ключи, затем — аварийный выход, а уже потом — реактор. Причем, для того, чтобы проникнуть к нему, совсем не обязательно иметь все ключи. Путь к победе бывает значительно короче, чем кажется;

— после подрыва реактора (лучше всего — ракетами) у вас останется несколько секунд на то, чтобы спастись. Действуйте спокойно, не обращая внимания на режущие сирены и мечущихся вокруг вражеских роботов. Не отвлекайтесь на них,— после взрыва они погибнут и без вашей помощи.

А теперь — от винта, и счастливого вам погружения...

## Информация

**Название:** Descent

**Год:** 1994

**Фирма:** Interplay

**Класс:** action

**Размер архива:** 7,5 Mb

**Размер на диске:** 17 Mb

**Игроков:** 1 и сеть

**Управление:** клавиатура, джойстик, мышь

# DESERT STRIKE. RETURN TO THE GULF

В 1994 г. фирма «Gremlin Interactive» выпустила для IBM версию знаменитой программы «Desert Strike». Великолепная аркадная игра, существовавшая в форматах «Amiga», «Sega» и других, стала, наконец, доступной и для владельцев PC.

Эта программа воссоздает боевые действия вертолета «Араши» в трехмерном режиме с видом сверху-сбоку. Но, имитируя полет, игра ни в коем случае не является симулятором. В ней начисто отсутствуют все необходимые для данного жанра характерные особенности, такие как — вид из кабины пилота, навороченное управление и так далее. «Desert Strike» — чистая аркада, в которой, проходя последовательно одну миссию за другой, вы выполняете поставленную боевую задачу.

Действие разворачивается в пустыне на Среднем Востоке. И правильно говорят, что Восток — дело тонкое. Вам придется в этом убедиться не один десяток раз, сгорая в своем вертолете на виду у торжествующих террористов. Поэтому, заранее наберитесь терпения и тщательно изучите данное руководство.

Стержень сюжета состоит в следующем: лидер террористов (ох, уж эти арабские террористы, как они всем надоели) генерал Килбаба потряс весь цивилизованный мир, захватив маленький, но очень богатый арабский эмират. Безумец не заботится о своей репутации, крайне жесток и беспощаден ко всем, кто стоит на его пути. Мы имеем удовольствие лицезреть сумасброда в его святая святых — личном тайном бункере.

Килбаба крайне обеспокоен, если не сказать больше, тем, что не все ядерные ракетные установки, находящиеся в его распоряжении, подготовлены к немедленной атаке.

Видимо он очень круто обошелся со своим прежним заместителем, потому что нынешний, хоть и мыслит здраво (ракетно-ядерный удар может привести к гибели всего мира), тем не менее, под напором босса вынужден быстро отступить, согласившись немедленно привести все ракеты в состояние полной боевой готовности. Внутренне он, правда, не перестает сомневаться (а что же будет с его собственными детьми?). Впрочем, о чем это он? Какие дети? Так ведь можно и без головы остаться. Тем более, что любезный генерал уже прозрачно намекнул — скормлю, мол, крысам...

Итак, приказ отдан и принят к исполнению. И генерал не сомневается, что время его триумфа скоро наступит.

Впрочем, так ли уж скоро? И наступит ли вообще? Вот на этот вопрос мы как раз ответить и не сможем. Это должны сделать вы.

Тем временем, из телевизионного репортажа мы узнаем, что американский президент серьезно озабочен происходящим и не собирается потакать господину Килбабе, будь он хоть трижды генерал. Тем более, что уж очень он смахивает внешне на пресловутого Фиделя Кастро (такой же бородатый и злобный). Так что дело принимает принципиальный оборот. Опасаясь крупномасштабного конфликта, и не желая мотивировать свои действия в Конгрессе, а тем более, в Организации Объединенных Наций, он решает послать на разборку с мятежным генералом лучший отряд сил специального назначения. Поскольку атаковать позиции террористов можно только с воздуха, а глобальную бомбардировку по причинам, указанным выше, осуществить невозможно, эта миссия поручается одному единственному пилоту, чье имя для всех пока остается тайной. Вы, конечно, можете всем рассказать, кто полетит, но Президент, в свою очередь, может очень сильно обидеться. А к чему вам лишние проблемы? У вас и своих скоро будет хоть отбавляй...

На этом краткий экскурс в историю игры мы закончим и плавно перенесемся к вашему настоящему и ближайшему будущему.

После многочисленных предыгровых заставок, вы, наконец, попадаете в основное меню игры. Если хотите полюбоваться, как действуют настоящие воздушные асы, ни в коем случае не прикасайтесь к клавиатуре. В режиме демонстрации вертолет, пока не погибнет, успеет искромсать в клочья довольно много зарвавшихся террористов и их высококлассной и дорогостоящей техники. (Кстати, смотрите внимательно и впитывайте. Вам подскажут очень много полезных приемчиков, которые пригодятся в будущем). Когда вам это занятие надоест, нажмите что-нибудь (на клавиатуре, естественно) и вернетесь в меню.

## CHOOSE YOUR CO-PILOT

С помощью этой опции вы получаете возможность выбрать напарника. В некоторых эпизодах игры вам нужно будет спускаться вниз по веревочной лестнице, пробираться в подземные туннели и прочее. Делать это, находясь за штурвалом вертолета, согласиться, не очень удобно, тем более, о напарниках кто-то уже позаботился.

1. **Лейтенант Ксавьер Томас.** Это отличный надежный парень — «X-MAN», в специальных войсках он давно уже понюхал пороху. Правда, использовать его следует в миссиях, где мало стреляют. Зато хорошо работает на веревке, отлавливая убегающих врагов. Да и меткость, не то, чтобы уж очень, но, тем не менее, — на уровне.

2. **Лейтенант Крис Тинмари по прозвищу Австралийка** — следующий претендент. У нее стальные нервы, воспитанные за годы лидерства в чемпионатах Австралии по конному спорту. Всесторонне развита и является прекрасным напарником.

3. **Лейтенант Карлос Вальдес по прозвищу Джейк**. Впрочем, пока он считается пропавшим без вести, о чем свидетельствует надпись на его карточке. Последнее донесение от него пришло незадолго до того как пилотируемый им самолет был сбит. Спасите его и вы получите убойного пулеметчика и отличного лебедчика. К тому же, он большой любитель повеселиться после завершения задания. Но до этого нужно еще дожить.

4. **Лейтенант Дэйв Эррик, Мистер «Д»**. Он, хоть внешне и смахивает немного на Фокса из бессмертного «Место встречи изменить нельзя», но парень надежный и, главное, абсолютно бесстрашный. В горячке боя даже теряет над собой контроль, стреляя во все стороны, и иногда даже умудряется заклинить лебедку.

5. **Лейтенант Кейт Майклс, по прозвищу Охотник**. Самый симпатичный молодой человек. Сразу видно — сын конгрессмена, выросший на большом ранчо, где научился стрелять еще будучи ребенком.

Правильно сделайте свой выбор, ведь своему напарнику вы доверяете самое дорогое, что у вас есть — вашу жизнь.

## CONFIGURE GAME OPTIONS

В этом меню вам предстоит отвлечься от вертолетов, напарников и прочих атрибутов сладкой жизни американских наемников и заняться делом весьма банальным — настройкой параметров игры.

**DEFINED KEYS** — по умолчанию вам предлагаются вполне сносные клавиши:

**Left** — разворот вертолета против часовой стрелки;

**RIGHT** — разворот по часовой стрелке;

**UP** — движение вперед;

**DOWN** — движение назад;

**Left Ctrl** — вспомогательная кнопка, при нажатии которой одновременно с курсором **Left** или **Right**, вертолет будет смещаться соответственно влево и вправо, не отклоняясь при этом от заданного курса;

**C** — огонь из пулемета;

**X** — стрельба ракетами **Hydra** средней мощности;

**Z** — убойные ракеты **Hellfire**.

Если что-то в распределении кнопок вам не понравилось, можете все переиграть по-своему. (Лишь бы только помогло.)

**CALIBRATE JOYSTICK** — откалибровать джойстик — абсолютно стандартная процедура.

**SOUND CARD** — выбрать звуковое сопровождение в зависимости от установленной на вашем компьютере звуковой карты. Для полноты ощущений постарайтесь сделать это правильно, если, конечно, звуковая карта у вас вообще есть.

**SCREEN SIZE** — выставить размер игрового экрана. Предлагается три варианта. Наиболее удобный — **Full**.

**RETURN TO MAIN MENU** — возврат в основное меню игры.

**CHOOSE CONTROL METHOD** — два варианта управления вертолетом: с клавиатуры или джойстиком.

**SOUND** — включение/выключение звука.

**ENTER PASSWORD** — введение пароля.

Пройдя очередную миссию, запишите выданный программой пароль для того, чтобы иметь в случае поражения (а это весьма и весьма вероятно) возможность начать игру непосредственно с нового эпизода.

**START CAMPAIGN** — начало игры.

Первая миссия, которую вам предстоит выполнить, называется «**Air Superiority**» (Превосходство в воздухе).

Начав игру, вы с напарником попадаете на брифинг. Упитанный старший офицер водит указкой по песчаному побережью на карте и объясняет вам задачу. Помимо призывов предотвратить третью мировую войну он, как ни странно, говорит и полезные вещи. А именно,— где-то в песках потерялся наш разведчик. Что ж, скажете вы, с кем не бывает? Ан — нет, неправда. Вместе с ним потерялись и дерзко украденные у Килбаба ядерные планы. А уж это, поверьте, случается далеко не с каждым. Найти планы, а вместе с ними, и разведчика — ваша основная конечная задача. Но в первую очередь вы должны заняться обыкновенной вертолетно-штурмовой рутиной, уничтожив:

- 1 — Радарные станции — 2 шт.;
- 2 — Энергетическая станция — 1 шт.;
- 3 — Аэродромы — 2 шт.;
- 4 — Командные центры — тоже почему-то 2 шт.





Еще офицер уточняет, что если вы хотите выжить, выполняйте миссии строго в заданном порядке. Ну, если так надо... Так действительно надо, и мы вам объясним — почему.

**RADAR SITES — RS052A**, первая цель в бою — две радарные станции дальнего предупреждения. Когда радары работают, оружие террористов действует гораздо более эффективно. Станции бронированы. Степень защищенности — 100.

**POWER STATION**, вторая цель — энергетическая станция мощностью в 100 мегаватт. Бронирована. Степень защищенности — 400. Разрушить энергетическую станцию необходимо, чтобы лишить электроэнергию командные центры и аэродромы. Вражеские зенитные установки будут наводиться террористами вручную.

**AIR FIELDS**, третья цель — аэродромы. Задача — разрушить все самолеты, стоящие на взлетных полосах обоих аэродромов, а также все аэродромные постройки, чтобы обеспечить воздушное превосходство в следующих миссиях.

**COMMAND CENTRE**, четвертая цель — командные пункты, из которых ведется вся координация огня и управление войсками. Их уничтожение необходимо для того, чтобы взять в плен одного из двух командиров и узнать, где находится ваш секретный агент с украденными ядерными планами генерала.

**SECRET INTELLIGENCE AGENT** — секретный агент с тайными картами и планами безумного Килбаба. Его нужно не только найти, но и спасти.

Помимо террористов-одиночек, разбросанных тут и там по пустыне и поливающих ваш вертолет автоматными очередями и залпами реактивных снарядов, у вас будут и гораздо более достойные противники:

— **M3VDA** — быстроходный бронетранспортер, вооруженный огромными скорострельными пушками. Калибр — 20 мм. Броня — 100. Сила — 25.

— **RAPIER SAN** — ракеты класса «земля-воздух». Точность наведения очень высока, но при искусном маневрировании справиться с ними можно. И все-таки, будьте бдительны — оружие необычайной убойной силы. Броня — 75. Сила — 100.

— **AAA** — зенитная пушка. Слабая мощность и недостаточная точность наведения легко компенсируется высокой скорострельностью. Броня — 50. Сила — 20.

И еще несколько слов о некоторых моментах, на которые следует обратить наиболее пристальное внимание.

**MIA'S** — американские солдаты, пропавшие без вести в этом районе. Их спасение не является основной задачей, но помочь

им надо хотя бы из чувства солдатской солидарности. Высаживать подобранных бойцов необходимо в посадочной зоне (белый крест). На борт можно взять за один раз не более шести человек. Приятная неожиданность — уровень защиты вертолета повышается прямо пропорционально количеству спасенных вами солдат.

**FUELS DRUMS** — баки с горючим. Поднимайте их лебедкой, когда у вас остается мало топлива. Запас горючего на борт не взять. Максимально возможный объем — 100 галлонов.

**AMMO CRATES** — ящики с боеприпасами для всех видов оружия. Наиболее ценным является большой контейнер, в котором содержится:

- 1178 патронов для пулемета;
- 38 ракет **Hydra**;
- 8 ракет **Hellfire**.

Ваш вертолет не может нести больше полного комплекта.

**LANDING ZONE** — посадочная зона в виде белого креста. Это место предназначено для высадки спасенных солдат и прочего.

Приступая к заданию, старайтесь почаще обращаться к помощи последних достижений науки и техники. Для вас ими стали:

- Электронная карта — **F1**;
- Электронный блокнот — **F2**;
- Электронное табло выполнения задания — **F3**.

Все три приспособления имеют общую основу — на них показано текущее состояние всех систем вашего вертолета.

Слева — указатель режима — карта/блокнот/табло.

Справа — состояние вашей защиты **ARMOR** — максимально в начале — 600;

- количество горючего в баках — максимально — 100;
- количество оставшихся жизней **LIVES**;
- количество поднятых на борт солдат **LOAD**.

Внизу — ваш текущий лицевой счет — количество очков, набранных за уничтоженную боевую технику и живую силу врага.

Вверху — наличие боеприпасов трех видов.

Электронная карта и блокнот действуют параллельно.

Включив **F1** вы обнаружите на трехмерном изображении силуэт вашего вертолета относительно других объектов. Управляя клавишами курсора **Left/right** в строке над картой поместите



наименование вашей первой цели — **RADAR SITES**. На экране обе станции начнут тревожно мигать. Выбирайте одну из них, разворачивайтесь и летите к цели.

Старайтесь не отвлекаться на всякие мелочи, вроде движущегося по шоссе автомобиля, одиноко стоящей пушки и так далее. Хотя снарядов и ракет на уровне достаточно, излишний охотничий азарт может привести к тому, что вы полностью лишитесь боекомплекта или останетесь с одними патронами. В таком случае ваша миссия будет обречена на провал.

Представьте ситуацию, когда ваши пулеметы и ракетные установки пусты, на уровне полно боеприпасов, но все они недоступны, так как находятся в еще неразрушенных ангарах, домах и даже палатках. Задание в этом случае выполнить абсолютно невозможно, даже если осталось, всего ничего, найти агента. Поэтому, не увлекайтесь и не резвитесь (с горючим, кстати, тоже перебои), а летите прямо к мигающей цели.

Уничтожив охраняющие радары пушки двумя попаданиями **Hydra**, спокойно расстреляйте радар (4 выстрела). Нажмите **F1** и в режиме карты вы увидите, что **RADAR SITES** с экрана исчезли. (Произойдет это, правда, после того, как будут уничтожены оба радара.) В этот момент бодрый голос известит вас о том, что первую миссию задания вы выполнили. Затем на карте включайте режим **POWER STATION** и проделайте тоже самое. Станцию можно уничтожить, подлетев с севера, даже не входя в контакт с противовоздушной обороной. (А она здесь очень крепка.) На аэродромах, чтобы миссия была выполнена, вам нужно смешать с землей абсолютно все — и самолеты, и командный пункт, и ангара, и служебные строения. Только в этом случае диспетчер объявит о выполнении задачи, а с экрана карты эти цели исчезнут (после уничтожения обоих аэродромов, не раньше).

Самое интересное начинается с атаки командных пунктов. Здесь задача более веселая — разбомбив здания, нужно не упустить удирающих человечков в красном (хотя бы одного из двух). Это и есть тот самый командир, который добровольно выдаст нам страшную тайну — где же находится пропавший секретный агент. А поймать командира нужно следующим образом: вы догоняете его на вертолете, а напарник, спустившись по веревочной лестнице, (наконец-то и ему нашлась работенка) хватает незадачливого командира террористов за шкуру. Или не за шкуру. Да это и не важно. Главное, чтобы зацепил крепко.

После признания вражеского командира, на карте появляется отметка, где спрятан агент. Это один из трех домов, стоящих группой. Если, резвясь и играя, вы до этого дом уже разнесли вдребезги, вашему взору предстанет открытый прямоугольный люк. Если еще нет,— разбейте дом сейчас. После этого, уничтожив

пушки и вражеских солдат, подлетите к люку. Ваш напарник спустится вниз на поиски агента, а вам еще предстоит сразиться с несколькими броневидами. В этот момент погибнуть, особенно в третий раз, очень обидно.

Когда вы расправитесь с подтянувшейся вражеской бронетехникой, напарник выведет на свет Божий и долгожданного агента с картами, схемами и прочим наворованным имуществом генерала Килбабы.

Теперь ваша цель — крейсер, стоящий в прибрежных водах. На борту вас примут с распростертыми объятиями и первое задание будет успешно выполнено.

Не забудьте записать появившийся пароль — пропуск на следующий уровень игры. Ваше следующее задание будет называться «**Scud Buster**».

Код уровня — **СММТРМММС**.

Однако этот уровень и все остальные станут вам доступны только в том случае, если вы приобретете полную версию **Desert Strike**. Вот тогда коварные планы сумасбродного Килбабы будут окончательно разрушены. А пока вы еще только на самых дальних подступах к этому.

## Несколько общих советов

— Пользуйтесь электронной картой **F1** не только для того, чтобы ориентироваться в очередных целях атаки. Карте можно найти более мирное применение. На ней отмечены и баки с горючим (иногда запрятанные от посторонних глаз в подвалах зданий и не только..) и контейнеры с патронами, и потерявшиеся братья по оружию и многое-многое другое.

— Вертолет движется удивительно легко и плавно. Настолько плавно, что это даже затрудняет прицеливание. Если вы испытываете подобные трудности, нажмите **F4**, и ваш винтокрылый друг будет разворачиваться более дискретно.

— Заглядывайте в электронное табло выполнения миссии. Завершенные задания обозначены зеленой надписью **DESTROYED**. То, что вам еще предстоит сделать — красным **ACTIVE** или **LOST**.

— Если вы чувствуете, что в создавшейся игровой ситуации гибель вашего вертолета неизбежна, сделайте это с пользой для родины. Прихватите с собой пару-тройку солдат или техсредств противника. Все, что нужно сделать для этого — просто красиво рухнуть вниз, засыпав врага грудой пылающих обломков. (Это имеет смысл только в том случае, если вы гибнете не в третий раз.)

— Экономно расходуйте боеприпасы. Всем сестрам — по серьгам. Это должно быть вашим девизом. Действительно, не много ли на одного солдата ракеты **Hellfire?** Из пулемета его, из пулемета...

— Выход из режима карт — **SPACE**.

— Непосредственно в ходе игры можно изменить некоторые параметры. Для этого нажмите **ESC**. Далее по списку:

**F1** — звук;

**F4** — управление;

**F5** — перераспределение кнопок;

**F6** — калибровка джойстика;

**F10** — прервать игру;

**F12** — быстрый выход в MS-DOS, что и сделайте, пройдя «Desert Strike» до самого конца.

### Информация

**Название:** Desert Strike. Return to  
the Gulf

**Год:** 1994

**Фирма:** Gremlin Interactive

**Класс:** динамика

**Размер архива:** 2,6 Mb

**Размер на диске:** 3,9 Mb

**Игроков:** 1

**Управление:** клавиатура, джойстик

# DOOM 2: HELL ON EARTH

В 1994 г. фирма «id Software» выпустила продолжение своей сверхпопулярной серии «Doom». Успех второй игры был предопределен заранее всемирной известностью первой части. Действительно, трудно найти хотя бы одного человека, имеющего отношение к компьютерам, который бы не знал о чем, собственно, идет речь. Битва главного героя с монстрами, заполнившими станции космической корпорации на спутниках Марса Фобосе и Деймосе, не оставила равнодушным никого.

То, что враг в конечном итоге был уничтожен, это, конечно, хорошо. Теперь самое время нашему герою вернуться на грешную Землю. Что он и делает.

Вот с этого момента и начинается отсчет новый, не менее захватывающий и кровавый, сюжет. Пока мы разбирались с монстрами в космосе, нашу собственную планету, оказывается, уже захватили неведомым образом пробравшиеся на Землю, кровожадные и безжалостные чудовища. И задача перед главным героем стоит еще более гуманная — спасти человечество от нависшей угрозы порабощения и уничтожения. А в живых и так уже осталось немного, и дух их сломлен, и вступиться некому. Кроме вас, естественно.

Получив хорошую закалку в борьбе со злом на мрачных и запутанных этажах Фобоса и Деймоса, вы должны проявить свое мастерство, выступая уже на «своем поле». А дома, как известно, и стены помогают. Впрочем, к «Doom 2» это не относится. Ни на стены, ни на чью бы то не было помощь рассчитывать не приходится. Все сам... А что делать, если Родина вызывает о помощи...

Итак, все начинается, как обычно, с основного меню игры. От предыдущей части оно отличается не сильно.

**NEW GAME** — вы можете выбрать желаемый уровень сложности, где есть пять вариантов:

- **J'M TOO YOUNG TO DIE;**
- **HEY, NOT TOO ROUGH;**
- **HURT ME PLENTY;**
- **ULTRA-VIOLENCE;**
- **NIGHT MARE.**

Настоятельно советуем ограничиться средним уровнем сложности **HURT ME PLENTY** или, в крайнем случае **ULTRA-**



**VIOLENCE.** В режиме **NIGHT MARE** шанс выиграть практически равен нулю. Ну разве уж вы такой крутой, что дальше просто некуда...

**OPTIONS** — произведите настройку параметров игры, где:

— **END GAME** — прекратить игру;

— **MESSAGES** — режим включения текстовых сообщений, дублирующих ключевые моменты происходящих на экране событий;

— **GRAPHIC DETAIL** — уровень качества прорисовки картинки на мониторе (в зависимости от быстродействия вашего компьютера — **LOW** или **HIGH**);

— **SCREEN SIZE** — размер игрового экрана. Позволяет выставить картинку девяти разных размеров, от самого маленького, величиной с пару спичечных коробков, до большого, во весь экран, закрывающего даже игровую панель;

— **MOUSE SENSITIVITY** — установка чувствительности мыши;

— **SOUND VOLUME** — уровень громкости звуковой поддержки игры. Музыка и спецэффекты настраиваются отдельно.

**LOAD GAME** — загрузить один из шести вариантов записанной ранее игры.

**SAVE GAME** — возможность сохранить игру, записав ее на один из шести файлов.

**QUIT GAME** — закончить игру и выйти в DOS.

Функции основного меню дублируются «горячими» кнопками, позволяющими произвести коррекцию, не выходя из игры.

**F1** — помощь.

**F2** — запись игры.

**F3** — воспроизведение игры.

**F4** — настройка звука.

**F5** — уровень детализации.

**F6** — быстрая запись.

**F7** — закончить игру.

**F8** — режим вывода на экран текстовых сообщений.

**F9** — быстрая загрузка записанного варианта.

**F10** — выход в DOS.

**F11** — режим гамма-коррекции. Дает возможность выбрать желаемый уровень яркости картинки. Имеет пять вариантов настройки.

Для того, что осуществить быструю запись игры (**F6**), вам необходимо указать имя только в момент первой записи. Все последующие будут записываться в тот же файл.

**ТАВ** — кнопка, с помощью которой можно сверять местонахождение вашего героя в лабиринте по карте. На черном фоне красные линии — стены коридоров и помещений, в которых вы уже побывали, бежевый цвет — оконные проемы и лестницы, желтый — двери, кнопки, рычаги... Серые линии — не пройденные вами участки лабиринта. Доступны только после нахождения соответствующего приза. Положение вашего героя отмечено белой стрелкой.

В режиме карты работает большое количество кнопок, существенно помогающих ориентироваться в пространстве:

**F** — нажав эту кнопку, можно, используя клавиши управления курсором, перемещаться по всей карте в любом направлении. Повторное нажатие кнопки **F** — выход из FOLLOW MODE;

**M** — использовать эту кнопку можно, чтобы оставить на карте необходимые вам пометки-напоминания, которые помогут ориентироваться, если игра затянется;

**C** — стереть сделанные пометки;

**+** — увеличить масштаб изображения на карте;

**—** — уменьшить масштаб;

**O** — немедленная установка самого мелкого масштаба.

## УПРАВЛЕНИЕ ПЕРСОНАЖЕМ

При игре с клавиатуры наиболее оптимально следующее распределение кнопок (до запуска программы советуем сначала откорректировать изначальные установки в файле **SETUP EXE**, которые кажутся нам несколько спорными, замедляющими управление героем).

**Up** — движение вперед.

**Down** — движение назад.

**Left** — поворот налево, при этом герой остается на месте.

**Right** — поворот направо, то же.

**,** — приставной шаг влево.

**.** — приставной шаг вправо.



**Shift** + любое из направлений курсора — бег или быстрое вращение на месте.

**Ctrl** + курсоры **Left/right** — плавное перемещение героя влево и вправо не отклоняясь от заданного направления.

**Alt** — стрельба из любого выбранного оружия.

**SPACE** — открывание дверей, нажатие рычагов, рубильников, кнопок, вскрытие тайных ходов.

## ОРУЖИЕ

### 1. FIST — удар кулаком.

Последний аргумент в борьбе с противником, причем аргумент не весомый. Пользуйтесь им только когда больше ничего не остается. Помните, что рукопашная с монстрами «Doom 2» — занятие неблагодарное. Этой же кнопкой вызывается и бензопила — **CHAINSAW**. Конечно, это лучше, чем кулак, но все равно близкий контакт с врагом неизбежен. А этого всегда следует избегать. Хорошо хоть, что бензин никогда не кончается.

### 2. PISTOL — пистолет.

Для пистолета используются следующие боеприпасы:

- обойма (**CLIP**), число патронов — 10;
- ящик с надписью **AMMO (BOX OF BULLETS)** — 50.

Если вы забираете патроны у убитого противника, получаете возможность выстрелить четыре раза.

### 3. SHOTGUNS — ружье.

В отличие от первой игры, в «Doom 2» вы можете нести с собой два ружья, одно- и двухствольное. Кнопкой **3** можно менять ружья в зависимости от игровой обстановки. Боеприпасы к ружьям отличаются от пистолетных более крупным калибром:

- обойма **SHOTGUN SHELLS** — 4 патрона;
- ящик с надписью **SHELLS** — 20 патронов.

Двухствольное ружье имеет свое преимущество — двойная убойная сила (в случае попадания, конечно). Но и перезаряжается оно в два раза медленней.

### 4. CHAINGUN — пулемет.

Отличное, мощное и скорострельное оружие. Оптимальный вариант для борьбы с монстрами средней степени сложности.

Боеприпасы используются те же, что и для пистолета — обоймы и ящики, соответственно по 4 и по 20 штук.

#### 5. **ROCKET** — ракетница.

Очень мощное, но и опасное для владельца оружие. При использовании в узких коридорах и небольших помещениях наносит урон всем, включая хозяина. Но очень эффективна в бою на открытом пространстве. Боеприпасы в виде ракеты, вертикально стоящей на земле — 1. В коробке — 5 ракет.

#### 6. **PLASMA RIFLE** — плазменное ружье.

Мощнейшее энергетическое оружие. Стреляет зарядами очень большой силы. В качестве боеприпасов используются специальные аккумуляторные энергетические батареи **ENERGY CELL** и комплекты батарей, слитые воедино — **ENERGY CELL PACK**. Оружие очень скорострельное и, как следствие этого преимущества, недостаток — быстро расходующийся запас энергии.

#### 7. **BFG-9000** — бластер.

Еще одно, и самое мощное, энергетическое оружие. Убойная сила наиболее велика (как и скорость, с которой происходит расход энергии). Боеприпасы те же, что и для **PLASMA RIFLE**. Лучше всего использовать **BFG-9000** при большом скоплении сильных противников или в поединках с самыми мощными. (О вражеских полчищах поговорим несколько позже.)

## ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ОБОРУДОВАНИЕ

Находясь в смертельно опасных лабиринтах, не имея возможности получить помощь извне, ваш герой находит ее внутри, рядом с собой, прямо между трупами убитых врагов.

Без этих полезных и жизненно важных предметов ваши подвиги в подземельях никогда бы не стали возможны.

Итак, сначала поговорим о предлагаемых авторами игры средствах защиты:

— серый шлем с чем-то, мигающим зеленым цветом, — **ARMOR BONUS**. Повышает защиту вашего героя на 1%;

— зеленый светящийся бронежилет — **ARMOR**. Увеличивает защиту из любого состояния до 100%;

— синий бронежилет — **MEGA ARMOR**. Увеличение сразу до 200%.

## Здоровье

Те переделки, в которые попадает ваш герой, естественно, не проходят для него бесследно. Даже самый распоследний **ZOMBIEMAN** может не только пожизненно искалечить, но и запросто отправить туда же, куда вы, в свое время, отправили легионы врагов из «Doom 1». Поэтому, восстановление здоровья для вас будет являться одной из основных причин для беспокойства.

К счастью с этим в «Doom 2» все в порядке. Если вы имеете опыт подобных игр, вам, в принципе, должно хватить.

К чему же ваш взор должен особенно тянуться:

- колбы с синей жидкостью (**HEALTH BONUS**). Дают увеличение здоровья на 1%. К оптимальному размеру в 100% могут добавлять и дальше;

- комплект стимуляторов — **STIMPACK** — небольшая коробка с красным крестом. Повышает здоровье на 10% и никогда не наберет больше 100%;

- медицинская аптечка — **MEDICINE KIT** — большая коробка с красным крестом. Восстановление здоровья на 25%;

- медицинская аптечка черного цвета. Восстанавливает здоровье до 100%. Помимо этого вы впадаете в состояние ярости и можете использовать кулаки как основное средство борьбы с противником в течение 30—35 секунд;

- зеленый шар — временная неуязвимость для оружия противника;

- синий шар с изображением лица. Прибавит 100% здоровья к тому количеству, которое у вас уже имеется;

- серый шар с «живым» лицом — **MEGA SPHERE**. Увеличит до 200% и ваше здоровье, и уровень защиты одновременно.

## ВСПОМОГАТЕЛЬНЫЙ ИНВЕНТАРЬ

- Костюм, защищающий от радиации. Предохраняет героя при прохождении участков, покрытых радиоактивной водой. Действие костюма — 30—35 секунд. Находится, как правило, поблизости от места использования.

- Большой коричневый рюкзак. Подбирая его, вы получаете некоторое количество дополнительных патронов и, самое главное, можете нести теперь гораздо больше боеприпасов для каждого вида оружия.

— Компьютерная карта этажа. Открывает непройденные участки лабиринта. Незаменима при поиске тайников и скрытых дверей.

— Ключи. Служат для открывания электронных замков, блокирующих двери. Бывают трех цветов — синие, желтые и красные. Без их помощи невозможно открыть дверь соответствующего цвета.

— Инфракрасные очки. Дают возможность видеть в абсолютной темноте. Без них ориентироваться в пространстве можно только по карте. Но обычно такие помещения населены и монстрами. Так что отправляться без очков в такие лабиринты не советуем.

— Большой шар красно-синего цвета. Обеспечит вам невидимость на непродолжительное время.

## ИГРОВАЯ ПАНЕЛЬ

После загрузки игры вы начинаете управлять вашим персонажем. С течением времени, после столкновения с первыми врагами, параметры и качества героя меняются. Нижняя часть экрана поможет вам следить за всеми изменениями и, по необходимости, вносить нужные коррективы или менять тактику поведения.

На панели слева-направо отображена следующая информация:

— **АММО** — количество патронов, ракет, энергетических зарядов для выбранного в настоящий момент оружия;

— **HEALTH** — состояние ваших жизненных сил. Выражается в процентах к ста;

— **ARMS** — наличие в данный момент того или иного вида оружия. Цифры **2, 3, 4, 5, 6, 7** соответствуют кнопкам, которыми это оружие готовится к бою;

— **портрет вашего героя в центре**. Степень его здоровья отражается на лице. Отсутствие ранений — отсутствие крови;

— **ARMOR** — степень защиты персонажа. Надежность брони выражается в процентах по отношению к ста;

— **панель из трех вертикально расположенных окошек** — места для электронных ключей — синего, желтого и красного;

— **колонки цифр справа** — информация о количестве боеприпасов, которые вы несете (слева), и о максимально возможном, которое могли бы взять, где:

**BULL** — патроны к PISTOL и CHAIN GUN;

**SHEL** — патроны к SHOTGUNS;



**RCKET** — ракеты к **ROCKET**;

**CELL** — энергетические батареи к **PLASMA RIFLE** и **BFG-9000**.

Теперь вы полностью осведомлены о всех параметрах предстоящей игры и смело можете отправляться в бой.

В «Doom 2», в отличие от первой серии, нет составных эпизодов. Вся игра представляет собой сквозной тридцатиуровневый сюжет, по ходу которого вы как бы и выполняете отдельные задания (о чем вам сообщают через каждые шесть этажей), но при этом все время продвигаетесь к одной цели — победе над вселенским злом в конце игры.

Все оружие, боеприпасы, броня, текущее состояние здоровья переносятся вместе с вами с этажа на этаж. На пятнадцатом уровне вы сможете попасть еще на два секретных этажа, где встретитесь со своими старыми знакомыми, очаровательными эзэсовцами из незабвенного «Wolfenstein 3D». Только здесь их несметные полчища, и воюют они не в одиночку, а с помощью демонов.

Гораздо изощренней во второй части стала система телепортаторов. На некоторых этажах приходится все время «перелетать» из одного места в другое с постоянством, достойным лучшего применения. А вот то, что радует несомненно — так это существенно усложнившаяся система потайных кнопок для открывания дверей и обилие тайников.

Так что в «Doom 2» есть, где развернуться. Можно и побегать вволю, и пострелять от души, и даже подумать над разгадкой многочисленных секретов.

## ВРАГИ

Больше всего в этой игре вас будут заботить, конечно, монстры. На сложных уровнях их просто гигантское количество. В некоторых небольших комнатах — до 50 штук. Справиться с ними очень непросто. Причем, чем дальше, тем чудовища сильнее и бессердечнее. Большая их часть знакома вам по первой игре, но появилось и очень много новых, гораздо более сильных.

Перечислим их в порядке возрастания силы и мощи.

**ZOMBIEMAN** — солдат-зомби в серо-зеленом комбинезоне, вооруженный ружьем. Это наиболее слабый противник. В недалеком прошлом он был, очевидно, охранником на станциях Корпорации. Но потом, что называется, попал под дурное влияние, и превратился в безжалостного монстра.

Одно утешение — 3—4 пистолетных выстрела валят его с ног на любом уровне сложности.

**SHOTGUN GUY** — солдат-зомби, вооруженный двухстволкой. Одет в защитный костюм более темного, почти синего, цвета. О том, что он сильнее предыдущего, вы быстро узнаете по тяжести нанесенных вам ранений. Выстрелы из двух стволов гораздо болезненней, чем из одного, как это ни прискорбно.

**HEAWY WEAPON DUDE** — еще один человек-зомби. Внушительных габаритов. Одет в красную футболку. Страшен не столько выпирающими ото всюду мышцами, Бог с ними! У него есть другой, более весомый аргумент — огромный многоствольный пулемет с устрашающей длины лентой. Управляется он этой игрушкой замечательно. Так что лучше ему под горячую руку не попадаться. Но в защите он не слишком силен и убить его не сложно. Особенно если в спину. Просто одно удовольствие.

**IMP** — то ли бес, то ли ящер, то ли дракон. Короче, враг неизвестной этимологии. Опасен своей маневренностью, скоростью и, конечно, красными шарами, которые высекает из себя в огромных количествах. В защите не силен, и шипы его не спасают ни от пулемета, ни, особенно, от точного выстрела из ружья. И что очень хорошо, туп **IMP** беспредельно. Может стоять к вам спиной долго-долго, до самой смерти.

**DEMON** — старый знакомый из первой игры. В «Doom 2» этот похожий на ногастую свинью урод не стал ни на грамм умнее. Удивительно примитивен. Но имеет быстрые ноги и острые зубы, которых вполне достаточно, если зазеваешься, чтобы искромсать вас в капусту. На расстоянии совершенно не опасен, так как оружия не имеет. Но обладает способностью принимать невидимость, и тогда справиться с ним становится значительно тяжелее.

**LOST SOUL** — тоже персонаж первой игры. Горящий череп не очень опасен, так как его укусы достаточно слабы. Но в стае из нескольких черепов сориентироваться бывает очень сложно. Не имея никакого оружия кроме зубов, череп безвреден на расстоянии, но в атаку бросается со скоростью пули. Желательно останавливать его точным выстрелом на подлете.

**CACODEMON** — один из самых «вредных» персонажей первой игры. Внешне напоминает малину, но с рогами и зубастым ртом, из которого выплевывает мощнейшие огненные заряды. Силен и в атаке, и в обороне, выдерживая огромное количество попаданий из пистолета и пулемета. Из ружья его вполне можно уничтожить, но 5—6 точных выстрелов сделать придется. Главное — не устраивать с ним дуэлей в узких коридорах, где нет



возможности увернуться от его шаров. При вашем попадании в цель **CACODEMON** как бы парализуется, застывает на месте на некоторое время. Важно воспользоваться моментом и нанести ему еще один удар, и еще...

**HELL KNIGHT** — минотавр с мужским телом и рогатой головой непонятного зверя. Противник очень серьезный. Мощный и быстрый. Умный в бою. Отлично защищен и забрасывает вас пучками зеленой плазмы. Ружья и пулемет в борьбе против него абсолютно не эффективны. Наилучшее средство — что-нибудь плазменное, хотя бы **PLASMA RIFLE**. Энергетические заряды он очень не любит.

**BARON OF HELL** — брат предыдущего. Отличается розовой окраской туловища. В бою еще более опасен, так как намного менее уязвим. Рекомендованное оружие против него — то же плазменное ружье или ракетница.

**ARACHNOTRON** — небольших размеров серое вещество, напоминающее мозг, на длинных паучьих ногах. Чрезвычайно живуч и обстреливает противника из крупнокалиберной пушки, расположенной под брюхом. Лучшее средство борьбы с ним, как и со всеми остальными чудовищами — **ROCKET, PLASMA RIFLE** и конечно, **BFG-9000** (будьте экономны, не тратьте понапрасну ракеты и энергетические заряды, на всех ведь может и не хватить).

**PAIN ELEMENTAL** — опаснейший враг. Летающая отвратительная пучеглазая голова темного цвета, выплевывающая вместо оружия налево и направо огненные головы — **LOST SOUL**. Малоуязвима и мощна.

**REVENANT** — суеязвись, с виду довольно немощный скелет. Но это только на первый взгляд. Одет в броневую панцирь. На плечах две мощные пушки. В ближнем бою может уложить в нокаут мощным ударом кулака.

**MANCUBUS** — жирный упырь, вооруженный двумя огнеметами. Боевая мощь очень велика. Настолько, что вполне хватило бы и одного.

**ARCH-VILE** — крайне неприятного вида, обтянутый кожей скелет с торчащими ребрами. Хорошо защищен, а в атаке неприятен точно посылаемыми в цель лучами энергии. Прежде чем посмотреть, на сколько уменьшились после его попадания ваши жизненные силы, вам придется сначала основательно куда-нибудь спрятаться. Второго шанса **ARCH** может и не дать.

**THE SPIDER MASTERMIND** — большой брат Арахнотрона, только значительно массивней броня и вместо обычной пушки — шестиствольная. Соответственно грозней в атаке и живучей в обороне.

**THE CYBERDEMON** — робот-минотавр. Огромный монстр, знакомый вам по финалу второго эпизода первой игры. Наделен невероятной физической, точнее, механической силой. Способен выдержать до 40 прямых попаданий из ракетницы. Удивительно быстро для своих габаритов перемещается и маневрирует очень грамотно. В атаке просто ужасен. Из левой руки выпускает мощнейшие ракеты, пары попаданий которых вполне достаточно, чтобы вам нужно было загружать игру заново. Единственно возможный способ борьбы с ним — длительный бой с утомительным маневрированием, точным уворачиванием от его ракет и стрельба из **ROCKET**, а желательно, из **BFG-9000**.

Вот с такой очаровательной публикой вам придется иметь дело на протяжении 32 уровней. Задача сложная, но выполнимая. Во всяком случае, многим удалось полюбоваться на величайшего демона, олицетворяющего вселенское зло в самом конце игры. Вид его особенно омерзителен — окровавленная голова на шесте, истекающая кровью. К счастью, она беззащитна, и несколько выстрелов из банального пулемета решают исход игры в вашу пользу. Монстр морщится и умирает. А это означает, что вторжение на Землю закончилось неудачей. Человечество спасено. И вам пора возвращаться домой. И как справедливо отмечают авторы, вид восстанавливаемой Земли гораздо веселее, чем разрушенной.

Со всеми остальными проблемами в «Doom 2» вы справитесь сами. Желаем успехов.

А для тех, кто испытывает непреодолимые трудности, приводим перечень кодов, набрав которые в любой момент игры (но не в меню) вы можете получить неплохое подспорье в виде бессмертия, бесконечно длинного оружия и тому подобных «мелочей». Это, заметим, гораздо лучше, даже чем **BFG-9000**.

И все-таки, постарайтесь пройти «Doom 2» по-честному. Удовольствие получите неслыханное.

## КОДЫ

**IDDQD** — полное бессмертие, неуязвимость для врага.

**IDCLEV** + **номер уровня** — переход на требуемый этаж.

**IDCLIP** — пройти сквозь стену в любом месте.

**IDKFA** — получить все виды оружия, полный боекомплект и ключи.

**IDBEHOLDI** — невидимость почти на 1 минуту.

**IDBEHOLDV** — защита от врага на 35–40 секунд.



**IDBEHOLDR** — защита от радиоактивной воды на 1 минуту.

**IDBEHOLDS** — режим неконтролируемой ярости.

**IDBEHOLDA** — показать всю карту, включая непройденные места.

**IDBEHOLDL** — осветить весь этаж примерно на 2 минуты.

**IDDT** — в режиме карты — показать весь уровень. При нажатии дважды — дать расположение всех монстров в лабиринте. Эти режимы останутся в игре в дальнейшем.

### Информация

**Название:** Doom 2: Hell on Earth

**Год:** 1994

**Фирма:** id Software

**Класс:** action

**Размер архива:** 6,8 Mb

**Размер на диске:** 16 Mb

**Игроков:** 1 и сеть

**Управление:** клавиатура, джойстик,  
мышь

# ECSTATICA

Ради любви расскажу о своих я делах,  
Древней Алкемии мощь, что поныне зовется Алхимия.  
В ней лишь сокрыта причина, ты должен понять.  
Это — искусство великое, дар всемогущества высшего.  
Нет, никаким человеческим трудом не достичь  
Мощи великой, лишь только учебою иль откровеньем.  
Тот (а быть может и та — что верней, я считаю).  
Ум чей пытливый вникает в природу, достигнет искусства.  
Физикой, или могуществом магии темной.  
Все эти книги, однако, темны, их отвергни и вызов им брось.  
В них — ничего, только средство и способ, не цель.  
Несколько есть в нашем царстве преумных мужей.  
Верно они тебе смогут сказать то, что я намекаю.  
Нет никого я не знаю из них, только тот  
Муж, что учил меня тайнам Алкемии темным  
Старец, мудрец, замка нашего страж, что живет в месте Тирих.  
Этот философ стезею добра шел различными средствами.  
Демонта вызвав, пленил он в магическом круге из камня.  
Дьявол сей, худший из худших, как я полагаю,  
Только лишь нашим искусством быть мог побежденным.  
Чистое, темное зло, и обличьем, и сутью!  
К знанию этому путь же, однако, проходит сквозь труд тяжелый.  
Нет в нем поблажки ни женщине слабой, ни мужу достойному.  
Путь этот труден, и много опасностей там поджидают тебя.  
Кем бы ты ни был, дерзнувший в фонтан погрузиться работы,  
Полный надеждою замысел честолубивый свершить  
И причаститься к благам, что могущество наше дает,  
Помни, что нам повелел всемогущий создатель:  
Тот лишь, кто тихо идет к своей цели, достигнет ее.  
Как сохранить эти тайны в себе, не раскрыв никому их,  
Сила тебе покориться, и дьяволы главы склонят пред тобою.  
Мужи премудрые скажут, что бременем тайны не станут,  
Но жены — ведуньи, быть может, и больше ее знают...

*Экстатика, 928 г. н.э.*

## Прелюдия...

Я начал свое путешествие в хорошем расположении духа, мчась по Нижним Землям (Южная, равнинная часть Шотландии) и наслаждаясь одиночеством, под расслабляющий стук копыт моего коня.

Найдя водопад над глубоким прудом, я искупался и освежился, затем вытянулся под полуденным солнцем, чтобы отдохнуть. Возможно, мы слишком медлили...

Пытаясь нагнать упущенное время, я сильно погонял своего жеребца... слишком сильно, и пересеченная местность с палящей жарой собрала свою дань и с коня, и со всадника.

Путешествие через эту часть страны — опасное занятие. Предательские горные тропинки постоянно пересекаются, и многие, даже более опытные всадники, пропадали здесь. Солнце садилось, когда мы проехали мимо монастыря. Сумерки окутали нас холодными тенями. В густеющем мраке мы оказались на перекрестке рядом с маленькой деревней...

Я решил, что это произошло очень вовремя. Во тьме, спускающейся на землю, мы нуждались в воде, в колодце.

Деревня была за маленьким мостом. Расстояние совсем небольшое, но, как только я подъехал к мосту, атмосфера изменилась так быстро, как буря меняет погоду летним днем. Я почувствовал, что-то здесь не так.

Все было тихо и спокойно... как в могиле. Здесь не было ни играющих детей, ни женщин, готовящих ужин, ни мужчин, смеясь и перешучиваясь, возвращавшихся из таверны...

Что же здесь было неправильно?

Магазин справа казался достаточно безопасным, но почему его дверь сорвана с петель, и что это за грязные полосы на стенах?

О Господи, что же это?...

На этом мы прервем авторов и перейдем непосредственно к рассказу об одном из лидеров 1994 г. в приключенческо-аркадном жанре — игре фирмы «Psygnosis», которая называется «Ecstatica».

## Цель игры

Вы оказываетесь в деревне, которая кажется покинутой. Однако, вам предстоит быстро убедиться в том, что первое впечатление может быть совершенно обманчивым. Деревня Тирих находится под влиянием темных, сверхъестественных сил, появляющихся в обличы упырей и демонов.

Ваше выживание зависит от того, как скоро вы сможете понять, почему эти страшные твари появились на когда-то мирных улицах. Вы должны освободить Тирих от нечестивых чар, или погибнуть, пытаясь сделать это.

Сразу начнем с игровых опций и управления персонажем.

В любой момент вы можете, нажав **ESC**, войти в игровое меню, содержащее следующие возможности:

**START GAME (MALE)** — начать игру с начала, с героем-мужчиной;

**START GAME (FEMALE)** — начать игру с начала, с героем-женщиной;

**SAVE GAME** — предоставляет 10 файлов, в один из которых вы можете вписать имя и сохранить игру.

**LOAD GAME** — загрузить одно из десяти ранее отложенных состояний.

**SETTINGS** — выход в другое меню, где:

— **MUSIC** — включить/выключить музыку;

— **SPEECH AND SOWND FX** — включить/выключить речь и звуки;

— **SUBTITLES** — включить/выключить субтитры. (Эту опцию включите обязательно. Не прибавив красоты в изображении, она существенно поможет разобраться с репликами персонажей. С их помощью можно получить весьма полезную информацию, которая на слух ускользнет от вашего внимания.)

## УПРАВЛЕНИЕ ГЕРОЕМ

Все движения в игре осуществляются через **KEYPAD** и остаются неизменными на всем протяжении действия. Вы можете двигать героя вперед, в направлении его взгляда, нажимая **8**, невзирая, какой вид демонстрируется при этом (то есть, несмотря на то, идет герой внутрь экрана или «наружу», в смысле, от вас, или на вас).

## Контроль

**1** — Поднять/положить предмет левой рукой (можно нести только один предмет в каждой руке. Никаких рюкзаков и сумок, к сожалению, нет).

**3** — Поднять/положить предмет правой рукой.

**2** — Идти назад, пятясь спиной.

**4** — Повернуть влево.

**6** — Повернуть вправо.

**5** — Увернуться от удара в бою.

**7** — Атаковать левой рукой или предметом/оружием, которое в ней находится.

**9** — Атаковать правой рукой или предметом/оружием.

**8** — Идти вперед (лицом).

Характер движения вперед определяется кнопками **F1—F12**.

Имеются три режима:

**F1—F4** — красться (очень полезна, чтобы без боя миновать некоторых врагов);

**F5—F8** — идти нормальным шагом (быстрее, чем красться, но тоже довольно медленно);

**F9—F12** — бежать (хорошо, чтобы уносить ноги от неприятностей, но требует большой осторожности, так как можно угодить из огня да в полымя).

**P** — пауза в игре. Возврат — повторным нажатием.

Итак, вернемся к началу сюжета. Многое вокруг вам не нравится. Возникает естественное желание «сделать ноги», что вы и делаете. Развернувшись назад, вы возвращаетесь к мосту. Ваша лошадь, а с ней и спасение, совсем рядом. Но не тут-то было. Шаткий мостик рушится, а вы, чудом зацепившись за край обрыва, остаетесь в живых. Но, правда, не надолго. Так как кроме деревни идти некуда, а в ней, явно, непорядок. Опережая события, подскажем, что же все-таки произошло в Тирихе. Причина всех бед — неосторожность служанки местного мага, которая при уборке лаборатории своего хозяина что-то сделала не так... В результате деревня наполнилась армией всякой нечисти — злобные свинки, агрессивные драконы и дракончики, медведи, удивительно сильные и кровожадные, зарвавшиеся быки и прочее, и прочее... У всех этих тварей есть, наверное, свои названия. Но мы их не знаем. Да это и ни к чему. Времени на исторические экскурсии явно не хватает. От ходячей свинки с топором мы отделаемся легко при помощи одних кулаков, а потом начнутся уже серьезные неприятности. Выскочивший, громадного роста, медведь запросто скрутит вашего героя, и, подвесив вверх ногами, некоторое время поупражняется в боксе. Утомившись, он ненадолго уходит. Вот теперь-то самое время привести в порядок первые впечатления и порассуждать о графических достоинствах игры...

Внешне «Ecstatica» похожа на полюбившуюся многим серию «Alone in the Dark». Но создатели пошли значительно дальше. Взяв за основу главную идею — перемещение героя в трехмерном пространстве с видом на него как бы с переключающихся одна за другой, видеокамер, они существеннейшим

образом улучшили графику игры. Это касается и изображения фона, на котором происходит действие (все строения, предметы, лестницы, деревья, тоннели, стены и так далее абсолютно трехмерны и чрезвычайно тщательно прорисованы) и, самое главное, это отразилось на облике всех персонажей игры. На смену угловатой, треугольной графике «Alone» пришли гораздо более впечатляющие округлые формы. Герои сразу приобрели большую убедительность и стали гораздо жизненней и естественней. Может быть, чуть-чуть раздражает излишняя накачанность мускул, но это следствие эллипсоидного строения изображаемых фигур. Вообще создатели «Ecstatica», видимо, очень полюбили своих героев. Все они, и девочка, которую мы увидели уже в начале игры прогуливающейся недалеко от входа в один из домов, и монах, один из немногих оставшихся в живых, в церкви на колокольне, и полуживые, замученные демонами мужчины — все они не похожи друг на друга, в каждом есть своя изюминка, своя только им присущая привлекательность. И так абсолютно с каждым новым персонажем. Но особенно любовно авторы отнеслись к созданию монстров. Это и неудивительно, ведь именно их в игре больше всего, именно они придают всем событиям особый, ни на что не похожий, колорит. Призванные наводить ужас, они не действуют на психику играющего отрицательно, а, даже наоборот, самые страшные и злобные из них вызывают скорее улыбку, чем отвращение.

Но вашему герою совсем не до улыбок. Освободившись от сковывающей его петли, он останавливается перед извечным выбором — а что, собственно, делать дальше. Эдакий герой-поневоле на распутье. Подскажем — делать, в принципе, можно все, что угодно. Игра и построена на том, что вам предоставляется почти ничем не ограниченная свобода выбора. Вы можете пойти куда угодно, так как большинство дверей в брошенных домах открыто или просто сорвано с петель. Можете зайти в церковь и подняться на колокольню. Открыты таверна, магазин, амбар. Можете, покинув деревню, пойти в лес. При желании за пределами деревни вы найдете аббатство (каменное приземистое строение с двустворчатыми воротами). Совсем недалеко находится и замок. Его ворота гостеприимно манят к себе. Но торопиться не надо. Так ведь можно и без головы остаться. А ведь есть еще и подземелья и многое-многое другое. И пусть деревенские пейзажи вас не смущают, — большая часть таит в себе смертельную опасность. За любым поворотом вас может ждать какая-нибудь очередная тварь. Даже свинки с топорами, когда собьются в стаю, становятся очень неприятными. К тому же, все они обладают набором специальных модных приемчиков. Так что справиться с ними бывает непросто. Те же свинки, например, стоит чуть зазеваться, не



упустят случая вскочить вам на загривок. И остается только одно — перезагружать игру. Кстати, сразу же совет — почаще подписывайтесь. Десяти файлов хватит с трудом для того, чтобы не было необходимости раз за разом переигрывать запоротые эпизоды. И все-таки, не прекращайте поиски. За каждой дверью вас могут ждать какие-нибудь полезные предметы, заботливо разбросанные рукой создателей игры: нож, сабля, булава и тому подобное. Без кровопролития будет не обойтись, а голыми руками можно взять только некоторых монстриков, разноцветных дракончиков и все тех же свинок. Остальные враги требуют к себе гораздо большего уважения и внимания.

Существует масса вариантов прохождения этой игры. Настолько много, что может даже показаться, что конкретной «проходилки» и нет вовсе. Отчасти это верно, но только отчасти. Несмотря на громадную свободу выбора, есть несколько узловых моментов в игре, без правильного прохождения которых эту игру не закончить никогда. Вы можете найти хорошее оружие, довести до совершенства технику боя, найти место в деревне, где, отлежавшись, будете регулярно поправлять свое здоровье. В итоге, наверное, вам даже удастся уничтожить всех врагов, но толку от этого не будет никакого. Жители в деревню не вернутся, так и оставшись, кто в закрытом аббатстве, кто в подземелье. А зло останется безнаказанным и, следовательно, готовым на новые подвиги. Чтобы этого не произошло, мы дадим вам подсказки для правильного прохождения игры от начала и до конца. Но и оставим вам некую нишу для полета вашей фантазии.

Поверьте, настолько хороших игр, как «Ecstatica», не так уж и много, чтобы взять и пройти ее за полтора-два часа по подробной пошаговой «проходилке».

Итак, вы на распутье — что делать? Не теряйте времени даром, начинайте детальное обследование помещений. Подбирать можно много различных предметов, но пользу приносят только некоторые. Можно, конечно, поиграть и с мышами, деловито мотающимися под ногами, но это только задержит вас, не принеся никакого эффекта. Первое, что вам нужно — найдите оружие. В одном из домов неподалеку есть вполне пригодный для милитаристских целей нож. Вот только охраняет его отряд свинок, да на хвосте вы в дом запросто приведете медведя, который крадется за вами по пятам. И ножа поднять не успеете, как окажетесь в его лапах. А дальше — пытки и мученическая смерть. Так что этот вариант разжиться оружием хоть и заманчив, но отпадает. Сабля тоже недалеко. Но ведь ее еще надо найти. А враг не дремлет. Короче, от места, где вы начинали игру, идите (лучше крадитесь) направо. Если повезет и вас не заметят, войдите в дверь по левую руку от вас. (Не

доходите до конца дома. Время от времени там появляется медведь.)

Войдя в дом, вы увидите грустную картину. Вполне добропорядочного вида мужчина гибнет в лапах дракона, этакой зеленой бестии. Дракон, на самом деле, достаточно безобиден. Лучше его убить, но, в конце концов, если он просто вылетит в дверь,— тоже хорошо. Сразу же поднимите с пола булаву (сделать это потом вы уже не сможете). Искусанный незнакомец попросит у вас помощи. Поднимите его.

Далее программа в демонстрационном режиме переведет вас в другой дом на кухню. Здесь вам предстоит услышать сбивчивый рассказ спасенного о монстрах, оборотнях и всех тех ужасах, свидетелем которых вы уже были. Ничего особо полезного человек вам не скажет, а вот комната, куда вы вместе с ним попали, окажется очень интересной. Справа от входа на стеллажах лежат травы. Обязательно возьмите их. Это первое ключевое место в игре. Правда, ваши мичуринские занятия могут быть прерваны непрошенным вторжением. Выбив дверь, на вас набросится довольно увесистый медведь, знакомый, к тому же со всеми приемами профессионального бокса. Главное правило в драке — соблюдайте дистанцию. Ничего страшного еще не случилось. Бокс боксом, а ведь у вас в руке булава. Медведь ее почему-то очень не любит и пасует после двух-трех хороших ударов. Правда до победы еще очень далеко, но настроение у вас улучшилось, а противник находится в состоянии гроги. (Не забудьте сохранить на диске положительный результат.) Кстати, у стены стоит пустая бочка. В перерывах между раундами вполне можно там отсидеться. Но и вылезать, все-таки, придется, так как злополучный мишка уходить не собирается, а будет бродить, тупо поглядывая по сторонам. Тут-то выбирайтесь и врежьте ему еще два-три раза и отступите. Пропускать удары нельзя. Как и всякое другое чудовище, новые хозяева деревни от вида крови просто звереют и набрасываются на вас с удвоенным проворством и яростью. Так или иначе, но выбраться из этой комнаты вам придется. Даже если враг и не будет валяться у вас в ногах и молить о пощаде, все равно уходите, точнее, убегайте (**F9—F12**), прихватив с собой травы с полочки.

На улице сверните направо и бегите до двери, охраняемой огромным медведем. Можно попытаться мимо него прокрасться. Но это получается далеко не всегда. Если медведь проснулся — придется снова пустить кровь. Самое подходящее оружие для него — сабля, но и булава сгодится на худой конец. Далее — по лестнице вверх. Там возьмите дневник и попытайтесь, пока на вас не напали, выучить побольше заклинаний. Идите дальше. Когда увидите абсолютно непонятное устройство (орудие труда и средство производства местного мага), подойдите к нему. Трав





будет автоматически выброшена вашим героем прямо в это устройство. Внимание! Только что вы прошли следующий ключевой момент игры, заварили зелье, которое будет необходимо для того, чтобы вы впоследствии превратились в... белку. (Таким образом, «Ecstatica» очень напоминает хороший квест, где нужно дело надо сделать в нужное время и в нужном месте. И никак иначе. А аркадные элементы придают игре больше динамики и азарта.)

Возвращаясь назад через комнату мага, в которой лежит дневник, подберите игрушечного медвежонка и пробирайтесь снова на улицу. Ищите большое приземистое строение с открытыми воротами. Это амбар. Войдите в него. Медвежонок упадет на пол, а девочка, та самая, которую вы видели издали еще в начале, покажет вам вход в подземелье. Для этого нужно немного пройти за ней. Запомните это место. Оно вам очень пригодится в дальнейшем. Но не сейчас. Вы еще слишком велики для того, чтобы протиснуться в его узкие своды. Подпишитесь здесь и из чистого любопытства загляните внутрь. Если вам еще не надоело драться, можете испытать свои силы на скелетах. Но это не обязательно. А вот найти церковь в центре деревни нужно всенепреренно.

Демоны, очевидно, очень не уважают чужую религию. Иначе с чего бы это они учинили здесь такой разгром? Все вверх дном, что-то горит, а на веревке раскачивается, увы, уже мертвый, священник. Если вам интересно, можете залезть на колокольню. Но оставшийся в живых звонарь не проявит к вам дружеских чувств. Не потому, что он плохой. Просто видок у вас после пережитых приключений такой, что он принял вас за очередного монстра. Правда он абсолютно безвреден и вы, чтобы не утратить боевые навыки, запросто можете сбросить его вниз несколькими хорошими ударами. Но делать этого все же не нужно. Он ведь наш, он хороший. Короче, наверх можете не ходить, а вот деревяшку на полу ни в коем случае не пропустите. Это ваш второй ингредиент для магического зелья или настойки (как хотите). Тащите ее к аппарату и отправляйте вслед за травкой. Кстати, в церкви вы могли бы прихватить с собой и Библию, валяющуюся в углу. Но в этом случае вам пришлось бы остаться на время без оружия. А места-то неспокойные. Того и гляди — задерут за милую душу. Так что не советуем, лучше с риском для жизни сделайте еще одну ходку в церковь, заберите-таки Библию и выходите из деревни на поиски аббатства. Если вы еще не знаете, где оно находится, на поиски уйдет довольно много времени. Но скучать не придется. Вас будут ждать новые монстры, новые острые ощущения. Если габариты ваших новых врагов внушают вам страх, убегайте, не стесняйтесь. Помните, догнать вас никто не сможет. А с вашей ловкостью вы можете улизнуть даже из самого узкого коридора.

Чтобы сократить время на поиски аббатства, подскажем ближайший ориентир — дверь в дом мага, где лежит бездыханный давно убитый вами медведь-мутант. Потом — налево и так до самого выхода из деревни. Пройдя развилку сверните на тропинку (на какую — не скажем). После небольшой прогулки на природе вы увидите каменное здание с закрытыми деревянными воротами. Перед ним прогуливается сгорбленный человек с клюкой. Без Библии здесь появляться незачем. Монах на крыше ни за что не пустит вас внутрь, а ваш интерес находится именно там. (Странное дело, он тоже принял вас за оборотня. Может, действительно, с волками жить — по-волчьи выть...) Но Библия — ваш пароль и пропуск. Как только монах услышит в вашем исполнении фрагмент из Священного Писания, он пропустит вас внутрь.

На обратном пути в деревню не забудьте сорвать цветы. Если удастся донести их до магического аппарата (вы еще не забыли, где он находится?), ваш напиток можно готовить окончательно. (А Библию оставьте где-нибудь у аббатства. Для порядка ее можно отнести в церковь. Но не нужно. Опасно...) Прежде чем описать самое необычное и интересное, подчеркнем еще раз — если вы живы и полны сил, вы вольны делать все, что вам взбредет в голову. Походите везде. Это тот самый случай, когда процесс, на наш взгляд, интересней даже конечного результата. Прежде чем выпить напиток и превратиться в белку (кстати, если сделаете что-то не так и станете лягушкой, не радуйтесь — это не правильно), постарайтесь правильно оценить состояние ваших жизненных сил. Если вы хромаете, держитесь за плохо слушающуюся вас руку, — значит, вы тяжело ранены. Самый простой способ привести себя в норму — найти сарай и распластаться в волшебной траве. Встанете — и хвори как не бывало. В игре вообще масса самых неожиданных и забавных трансформаций. Можете, если удастся, полетать на метле. Можете и весело пожурчать на травку или на стену дома и тому подобные шалости. Не говоря уже о возможности мгновенной коррекции пола вашего героя в самом начале приключений.

Итак, примите напиток и спокойно превращайтесь в белку. Если не забыли, где находится амбар, быстрее бегите туда. Не дайте девочке вас поймать и уходите в коридор. Поплутав немного, найдете выход. Здесь колдовские чары вас покинут, и вы снова станете человеком. Спасибо старцу, поднимите с пола меч, который он бросит в вас. Выбравшись из подземелья, найдите дорогу к озеру. Встреченных врагов постарайтесь убить. На берегу найдите камень, встаньте на него. Появившаяся королева дарует вам рыцарский чин. Особенно этим не гордитесь, — до полной победы над врагом еще очень далеко. Но теперь уже можно идти и к замку.

Пробирайтесь осторожно. Есть два пути, но лучше найти вход, находящийся справа. Здесь начнутся уже настоящие испытания и ловушки. Ваша цель — башня. Но достичь ее не просто. Каменный охранник вас вряд ли пропустит. Можно, конечно, и прокрасться. Но это не всегда срабатывает. По дороге попадутся еще несколько стражников. Не ввязывайтесь в крупномасштабные боевые действия. Если чувствуете, что ваша жизнь в опасности, бегите. Миновав лестницу, идите по правой стене комнаты. Именно по правой, так как слева вас поджидает дракон. Затем — вниз. Там уже идите по центру. Главная опасность — ловушки из пик. Попробуйте пробраться дальше. Все равно другого пути нет. Спустившись вниз, остерегайтесь других ловушек — копий из пола. В центре комнаты обнаружите два гроба, стоящих вертикально. В одном из них — скелет. С ним можете не церемониться. Во втором гробу находится скелет, одетый в доспехи. Вот они-то вам и нужны. Чтобы их получить, пройдите мимо гроба дважды на близком расстоянии и доспехи — ваши. Все помещения замка полны смертельных ловушек и чрезвычайно неприятны. Забрав желанные доспехи, пройдите в другую комнату. При этом копыа поднимутся за вашей спиной, и путь назад будет закрыт. Ничего не остается, как продолжить путь дальше. По дороге найдете еще несколько проходов, из которых только один приведет вас к старцу, где вы обнаружите магическую книгу. Не забудьте взять ее с собой. Она вам понадобится после выхода из замка.

Затем возвращайтесь к аббатству. Ваша новая задача — украсть кость, лежащую рядом со статуей, перед которой молятся монахи. Их самих трогать не надо, ну только если очень хочется... С магической книгой и костью в руках отправляйтесь на поиски входа в подземелье. Он представляет из себя ничем не примечательный лаз в земле. Пройдя по подземельям, найдите лестницу и старого рыцаря, с которым вам уже приходилось встречаться. Выйдите наружу.

Следующая задача — получение волшебной палочки. Для этого разыщите каменный круг, который находится за пределами деревни, неподалеку от аббатства. Пройдите на середину круга и получите палочку (вы еще не потеряли магическую книгу и кость?). Но сама волшебная палочка — это не цель, а лишь необходимое средство в борьбе со злом. Вам еще предстоит убить основного монстра в конце игры. Можете быть спокойны, если вы дошли до этого этапа игры, доиграть до конца вам вполне по силам. Проверьте, давно ли вы в последний раз подписывались, и возвращайтесь туда, где вы взяли доспехи и магическую книгу. По нескольким лестницам спуститесь вниз. Дальше вас ждет сюрприз — ваша собственная копия. Убив ее, вы встретите короля, точнее то, что от него осталось — скелет. Пока он будет разговаривать с вами, поищите лестницу, опять ведущую вниз.

Там-то вас и ждет ваш главный оппонент. Вы можете даже поговорить с ним, но волшебную палочку держите от него подальше. Не рассчитывайте на его доброжелательность. Просто так уйти вам не удастся. Превратившись в страшного дракона, он набросится на вас. И живым бы вы никогда не ушли, если бы не сделали все правильно до этого. А теперь наскоки дракона, конечно, опасны, но ваша волшебная палочка сделает свое дело. Два десятка ударов и силы зла отступят. Деревня и люди, которые еще остались в живых, будут спасены. А у вас впереди еще вся жизнь, которая, мы надеемся, будет столь же яркой, как и эта игра.

Перечисленные моменты являются узловыми. Но помимо них игра насыщена множеством интересных эпизодов, успешное решение которых поможет вам оставаться в этом основном русле.

## Несколько советов по ведению поединков:

- не лезьте на рожон и не торопите события. Ваши удары должны быть подготовлены;
- нанеся два-три точных удара, отступите назад. Но не забывайте, что противник потрясен и озабочен состоянием своего собственного здоровья. Поэтому следующая ваша атака также может быть успешной;
- входите в бой, включив режим бега **F9—F12**. Это позволит вам быстрее перемещаться и маневрировать;
- не забывайте о кнопке **5**. С ее помощью вы сможете увернуться от многих прямых ударов;
- если поединок складывается для вас неудачно и вы пропустили несколько оплеух, не искушайте судьбу, разворачивайтесь и убегайте. Ноги — тоже хорошее оружие, а сарай с волшебной травой ждет вас;
- в качестве укрытия от демонов используйте самые неожиданные места, например, шкафы в комнатах. С этой целью, входя в очередное помещение, внимательно осмотритесь на предмет наличия подобных секретов;
- до начала боя сохраните текущую игру опцией **SAVE**;
- в начале игры поставьте себе задачу найти оружие помощнее. Самое подходящее — меч. От его ударов не устоит большинство оборотней;
- в бою самое главное для вас — постоянно сохранять дистанцию так, чтобы враг не мог вас достать с места. На его выпады реагируйте быстрым шагом назад и резким ответным ударом.



Теперь осталось дело за малым — сесть за игру и пройти ее до конца.

Искренне желаем вам успеха.

Очень уж жителей деревни Тирих жалко. Они хоть и не по-русски говорят, но все-таки братья наши по разуму. Помогите им, пожалуйста!

### Информация

**Название:** Ecstatica  
**Год:** 1994  
**Фирма:** Psygnosis  
**Класс:** приключения  
**Размер архива:** 38 Mb  
**Размер на диске:** 70 Mb  
**Размер на CD:** 138 Mb  
**Игроков:** 1  
**Управление:** клавиатура, мышь

# F-14 FLEET DEFENDER

В 1994 г. фирма «Microprose» выпустила свой очередной авиационный продукт — суперсовременнейшую программу-имитатор истребителя морской авиации США F-14. Этот симулятор вобрал в себя весь опыт предыдущих игр жанра: соединил воедино и новейшие технологии формирования изобразительного ряда, и все реалии настоящего воздушного боя, и стройность основных сюжетных линий, и неограниченные возможности пользовательского интерфейса. Но, что самое удивительное, при внешней насыщенности действием и информацией, игра не стала нерешаемой головоломкой, а оказалась вполне доступной даже для тех, кто раньше не держал в руках штурвал компьютерного самолета. Управление истребителем неожиданно простое. Многие режимы даже при максимально сложной настройке не вызывают непреодолимых трудностей, а вместе с ними и отвращения. Нет и раздражающе бесконечного количества управляющих клавиш.

Но самым чарующим в игре «F-14 Fleet Defender» остается, конечно, безукоризненное качество картинки и реализм полета и боя. Несмотря на то, что основное действие игры происходит над морем (по сюжету вы должны защищать флот США от атак авиации противника), ни о каком однообразии не может быть и речи. Схвачено буквально все — и рябь на воде, в шторм переходящая в огромные волны, и облака, то рассеянные где-то вдаль, а то окутывающие ваш истребитель словно плотным белым саваном (даже плотность облаков по мере их прохождения различна). Плавно меняется освещенность кабины не только в зависимости от времени суток, но и от расположения солнца и изменений других условий видимости. Блестяще выполнены абсолютно все наружные виды — и ваш истребитель, удивительно плавно и реалистично перемещающийся в пространстве, и самолеты вашей эскадрильи, и неисчислимое множество других целей, находящихся в воздухе. А их одновременно бывает несколько десятков, включая отсмотр полета всех выпущенных ракет до их попадания в цель или промаха. И все объекты, доступные вашему глазу, ведут себя естественно, подчиняясь и логике боя, и законам физики и аэродинамики. Каждый маневр, каждый выстрел и пуск ракеты обусловлен необходимостью выполнения поставленной боевой задачи.

Помимо воздушных целей в действии принимает участие и военно-морской флот. Десятки кораблей ВМС США и, в основном, России, также находятся в вашем поле зрения. Совершенно потрясающе выполнены виды на авианосец, корабли поддержки



и прочее. Причем все это — в динамике и, одновременно, в реальном времени, независимо от удаленности от эпицентра событий. Если свист ракет, крики второго пилота и команды с базы вам надоели, можете для разнообразия слетать на материк и полюбоваться с высоты вашего полета мирной городской жизнью и береговыми пейзажами (желательно это делать в режиме тренировки и без ущерба великой цели победы над врагом, даже если этот враг — советские самолеты. В конце концов — это только игра).

В общем, «F-14 Fleet Defender» — это не просто очередной военный авиационный симулятор, а своего рода интерактивный фильм на соответствующую тему, в котором вы принимаете непосредственное участие и оказываете влияние на разрешение той или иной задачи. Причем, даже если вы оплошали, всегда есть шанс, что дело за вас сделают ваши партнеры по эскадрилье.

Детально описать «F-14 FD» из-за ее насыщенности и многообразия режимов очень сложно. Мы постараемся не упустить самого главного.

## ОСНОВНОЕ МЕНЮ ИГРЫ

Всего 4 опции, но за ними скрыто огромное количество подменю и всевозможных настроек, разобраться в которых необходимо, чтобы правильно ориентироваться в масштабах игры.

**QUIT** — выход из игры в DOS надолго оставим в покое.

**TOP TEN** — список десяти лучших пилотов F-14 с указанием воинского звания, имени, боевой клички и количества набранных очков. Себя здесь пока не ищите. До этого еще далеко, но всему свое время, и как знать...

Опция **RESET** — вот когда вы долетаете до лучшей десятки и потесните кого-нибудь из лидеров, тогда и воспользуйтесь этой кнопкой, чтобы удалить из «золотого» списка свои показатели. Сделано, наверное, для тех, кто страдает излишней ложной скромностью.

**CREDITS** — имена и фотографии команды, сделавшей эту замечательную игру.

**MAIN MENU** — возврат в основное меню игры.

Все, о чем будет говориться начиная с этого места, имеет к вашим будущим победам самое непосредственное отношение. Ни одну опцию, ни одну кнопку нельзя пропустить без ущерба дальнейшему действию.

## SCRAMBLE

В этом режиме опция означает — моделирование по вашему вкусу одиночных миссий, представляющих из себя конкретные воздушные схватки локального характера, бессюжетные и никак друг с другом не связанные. Здесь нет привычных для игр данного жанра брифингов и осмысленных одиночных боевых заданий. В самой программе они есть, достаточно завуалированные, но об этом позже.

А пока — смоделированный вами воздушный бой.

**TYPE** — выбрать тип самолета, против которого вы будете вести свои боевые действия. Всего 22 варианта бомбардировщиков, воздушных командных пунктов, транспортов, истребителей, состоящих на вооружении у Советского Союза и некоторых стран Ближнего Востока. База данных программы в состоянии поддерживать все летные и боевые характеристики любого реального самолета как поодиночке, так и в совокупности (в боевых миссиях кампаний). Все машины ведут себя в воздухе именно так, как в реальности ведут себя настоящие MIG, AN, TU, SU и другие. Не говоря уже о внешнем соответствии и детальной прорисовке самолетов. Выбранный тип противника подтвердите **OK**.

**SKILL** — уровень подготовки пилотов врага. Оригинальным переключателем и нажатием мыши выберите подходящий:

- **TRAINEE** — стажер;
- **CADET** — выпускник Академии;
- **REGULAR** — пилот регулярных частей;
- **VETERAN** — ветеран воздушных боев;
- **ACE** — ас, он и в Африке, и в «F-14» ас.

**NUMBER** — количество самолетов, принимающих участие в бою, как своих, так и чужих. Варианты — от одного до шести.

**FORMATION** — построение ваших боевых порядков. Не вдаваясь в тонкости, подскажем:

- **CRUISE** — на одной высоте в ряд параллельно друг другу;
- **LADDER** — лесенкой, где первая машина находится выше всех, а последняя — ниже;
- **WALL** — в произвольном порядке, но нос к носу;
- **BOX** — на ребрах воображаемого параллелепипеда.

Для удобства пользователя каждый вариант снабжен наглядной трехмерной диаграммой.





**ENEMY ALT** — высота полета самолета противника. На экране высотомер и счетчик высоты. Вращательным движением курсора мыши можно выставить параметры в диапазоне от 1000 до 19000 м.

**OUR ALT** — высота полета вашего самолета. Выставляется аналогично.

**POSITION** — ваше расположение в воздухе по отношению к противнику:

— **OFFENSIVE** — лобовая атака. Самолеты движутся на встречных курсах;

— **NEUTRAL** — нейтральное, случайное расположение;

— **DEFENSIVE** — преследование врага. Движение параллельным курсом друг за другом.

**TIME** — время суток. Вращением курсором мыши часовой и минутной стрелок можно выставить точное время дня или ночи. Текущий цифровой показатель — в центре прибора.

**WEATHER** — погодные условия:

— шторм;

— чистое небо;

— облачность.

**SQUADRON** — принадлежность к эскадрилье. Предлагается выбрать один вариант из десяти.

## DIFFICULTY

Настройка параметров сложности полета представляет из себя довольно сложную таблицу. Правильно ориентироваться в ней обязательно.

Основных режимов пять: тренировочный и четыре боевых (**LEVEL 1—4**). Особенностью является то, что режим тренировки можно выставить одновременно с первыми тремя уровнями сложности. Это дает вам возможность, независимо от уровня всех выбранных ниже позиций, не заботиться о такой «мелочи», как падение на поверхность воды. Можно даже смело врезаться в свой авианосец при посадке и не получить при этом никаких повреждений (только режет слух скрежет металла о палубу или борт). Подобное «бессмертие» не будет на первых порах отвлекать вас от получения необходимых первичных навыков управления самолетом. Аналогичный эффект дает игра без тренировки на первом уровне. (Кстати, не пугайтесь, если во время особенно неудачного маневра экран вашего монитора окрасится в красный цвет.

Это еще один фокус от «Microprose» — глаза застилают кровавый туман от удара или перегрузок.)

Установка следующих девяти параметров имеет три варианта сложности:

- **STANDARD** — в данном случае: простой;
- **MODERATE** — умеренный;
- **AUTHENTIO** — реальный, достоверный.
- **WEAPON EFFECTIVENESS** — степень реальности в обращении с вооружением истребителя.
- **FLIGHT MODEL** — реальность моделирования полета, то есть воздействие ветра, законов физики и аэродинамики и прочие «мелочи».
- **F-14 DAMAGE** — степень износостойкости вашего истребителя, устойчивости к повреждениям.
- **CARRIER LANDINGS** — сложность посадки на авианосец.
- **RIO ASSISTANCE** — степень участия в событиях второго пилота.
- **BACKSEAT CONTROLS** — контроль действий второго пилота.
- **GUN CAMERA** — эффективность работы оружейной камеры.
- **RADAR** — работа с радаром.
- **GROWND CRASH MODE** — степень разбиваемости самолета о поверхность моря, земли и так далее.

Режим **ENEMY SKILL** в данном меню остается таким, каким вы его выбрали раньше.

**CARRIER** — выбрать тип вашего авианосца:

- **NIMITZ**;
- **KITTY HAWK**;
- **FORRESTAL**.

В этом же меню можно отключить (включить) звуковые спецэффекты и музыку, а также выбрать и откалибровать джойстик (девять вариантов, включая самые элитные, даже — педали) и откорректировать чувствительность клавиатуры (желательно — **HIGH**).

Вообще, наличие *хорошего* джойстика этой игре, как и любому авиасимулятору, не мешает. Но особо расстраиваться из-за его отсутствия не стоит. Игра уверенно контролируется обычной клавиатурой, а спецрежимы — мышью.

Следующим режимом, корректируемым в меню **SCRAMBLE**, является выбор вооружения для одиночного боя:

## ARMING

Вы попадаете в ангар авианосца, где F-14 стоит в ожидании загрузки боеприпасов. Момент достаточно важный для последующего боя, хотя и несколько упрощенный по сравнению с другими симуляторами.

Итак, слева в верхнем углу находится таблица с неким стандартным набором вооружения. Вариантов всего семь. Неизменной в каждом остается только одна позиция — 20-миллиметровая пушка **MGA1**. Боекомплект — 675 патронов. Оружие хорошее, но только при умелом использовании и исключительно в ближнем бою.

Остальными компонентами вариантов боекомплекта являются ракеты класса «воздух-воздух». Их всего три.

- **AIM-54 PHOENIX**. Длина — 156 дюймов.  
Вес — 1021 фунт.  
Радиус действия — 8—110 морских миль.  
Скорость — 1900 узлов.
- **AIM-9 SIDEWINDER**. Длина — 121 дюйм.  
Вес — 180 фунтов.  
Радиус действия — 1—3 морских мили.  
Скорость — 1400 узлов.
- **AIM-7 SPARROW**. Длина — 144 дюйма.  
Вес — 507 фунтов.  
Радиус действия — 2—24 морских мили.  
Скорость — 2000 узлов.

Особенность всех ракет самолета — активная радиолокационная головка самонаведения (источник и приемник находятся на самой ракете). Это позволяет, захватив цель системой наведения, вести прицельный огонь в режиме самонаведения.

## Варианты компоновки боекомплекта

- **FLEET DEFENCE BRAYO**. Радиус действия — 750 миль.  
Полетный вес — 66286 фунтов.  
Максимальная скорость над уровнем моря — 530.  
**AIM-54 PHOENIX** — 6.  
**AIM-9 SIDEWINDER** — 2.  
**M6A1 20 мм CANNON**.

- **MIG CAP BRAYO.** Радиус — 750.  
Вес — 63202.  
Скорость — 720.  
**AIM-9 SIDEWINDER — 2.**  
**AIM-7 SPARROW — 6.**  
**MGA1 20 мм CANNON.**
- **FLEET DEFENSE ALPHA.** Радиус — 750.  
Вес — 65258.  
Скорость — 680.  
**AIM-9 SIDEWINDER — 2.**  
**AIM-7 SPARROW — 2.**  
**AIM-54 PHOENIX — 4.**  
**MGA1 20 мм CANNON.**
- **FLEET DEFENSE CHARLIE.** Радиус — 750.  
Вес — 63069.  
Скорость — 680.  
**AIM-54 PHOENIX — 2.**  
**AIM-9 SIDEWINDER — 4.**  
**AIM-7 SPARROW — 1.**  
**MGA1 20 мм CANNON.**
- **MIG CAP CHARLIE.** Радиус — 750.  
Вес — 65912.  
Скорость — 680.  
**AIM-54 PHOENIX — 4.**  
**AIM-9 SIDEWINDER — 4.**  
**MGA1 20 мм CANNON.**
- **MIG CAP ALPHA.** Радиус — 750.  
Вес — 62548.  
Скорость — 720.  
**AIM-9 SIDEWINDER — 4.**  
**AIM-7 SPARROW — 4.**  
**MGA1 20 мм CANNON.**
- **GUNS ONLY — MGA1 20 мм CANNON.**

В зависимости от выбранного боекомплекта будет увеличена или уменьшена ваша огневая мощь. Выбор, в свою очередь, определяется характером задачи, поставленной вами.

Нажав опцию **DETAIL**, особо любознательные могут просмотреть все типы ракет и то, как ваш боекомплект закреплен под крыльями F-14.

После выбора оружия вернитесь в меню **SCRAMBLE** и приступайте к выполнению смоделированного боя.



## TAKE OFF

Вы сразу же оказываетесь в воздухе, в точке боевых действий. Обстановка будет в точности соответствовать вашим пожеланиям, никаких брифингов не будет, поэтому сразу приступайте к выполнению задачи. Поскольку взлета не было, сфокусируйте свое внимание на приборной доске и лобовом стекле кабины **HUD**.

В верхнем левом и правом углах панели находятся кнопки, разрешающие доступ к ведению огня. Слева — пушка, справа — ракеты. Откройте их щелчком мыши. В противном случае ваше оружие окажется заблокированным.

Среди множества приборов выделим самые основные, на которые постоянно придется ориентироваться в полете:

- **индикатор скорости** — вверху в левой части панели;
- **индикатор высоты полета** — внизу в левой части панели (под индикатором скорости). Крупная цифра на нем указывает высоту в километрах, стрелка отсчитывает метры. Вращение по часовой стрелке — самолет набирает высоту, против — снижается;
- **экран в центре панели**. Имеет два режима отслеживания цели: радиолокационный — захваченных системой наведения, и с помощью системы телевизионных камер;
- рядом справа, **индикатор небольшого размера** — ориентация на линию горизонта. Особенно важен при полетах на малой высоте и при посадке. По данным цифрового индикатора справа удобно ориентироваться при выравнивании самолета в горизонтальном положении;
- **экран радара** — справа в нижнем углу панели.

На лобовом стекле истребителя находятся электронные датчики навигации — шкала курса в градусах и линия горизонта, а также системы наведения ракет, прицел пушки и данные о готовности к стрельбе ракетного оружия.

## КЛАВИШИ УПРАВЛЕНИЯ

Самолет управляется в воздухе клавишами курсора или джойстиком.

**A** — форсаж включить/выключить — резко прибавить в скорости.

**S** — напоминание о следующей точке полета.

**E** — конец миссии. При этом самолет ляжет на обратный курс к авианосцу, несколькими нажатиями можно существенно убыстрить процесс. В итоге ваш F-14 плавно опуститься на

посадочную полосу и у вас не будет никаких проблем ни со скоростью, ни с высотой, ни с тормозами, ни с посадочным крюком.

**D** — включение/выключение дисплея **HUD** (разметки на лобовом стекле).

**C** — отстрел радиоэлектронных ловушек. В наличии имеется всего 18. Каждый выстрел представляет из себя выброс определенного количества металлических опилок, создающих помехи выпущенным в ваш самолет ракетам с радарным наведением.

**F** — отстрел тепловых ловушек. В наличии имеется 12 зарядов. Создают тепловые помехи для ракет с инфракрасным наведением.

**J** — включить/выключить шумовые радиопомехи для подавления радаров противника.

**V** — режим переключения центрального экрана на панели с радиолокационного на телевизионный и наоборот.

**R** — включить/выключить работу бортового радара.

**B** — включить/выключить воздушные тормоза.

**H** — выброс посадочного крюка.

**P** — включить/выключить режим автопилота.

**G** — убрать/выпустить шасси.

**/** — включить электронную карту (об этом режиме подробно расскажем ниже).

**1** — режим подготовки к бою пушки **MGA1**. Появляется прицел и надпись на **HUD** (лобовом стекле) — **G**. Цифра рядом указывает на количество имеющихся снарядов. Если вместо цифр появляется значок **XXX**, значит, боекомплект исчерпан.

**2** — режим подготовки к бою ракет **AIM-9 SIDEWINDER**. Появляется плавающий прицел и надпись **SW**. Цифра ниже указывает на количество оставшихся ракет. **0** — запас исчерпан.

**3** — режим подготовки к бою ракет **AIM-7 SPARROW**. Надпись **SP**. Цифра рядом — количество готовых к отстрелу ракет.

**4** — режим подготовки к бою ракет **AIM-54 PHOENIX**. Надпись **PH** и, ниже, количество ракет.

**BACK SPACE** — режим захвата цели системой наведения и последовательного перебора всех целей, находящихся в районе боевых действий. Любая атака противника начинается именно с отслеживания врага этой кнопкой. В режиме телевизионного слежения на экране приборной панели появляется изображение захваченного системой самолета.

F

/ — контроль отклонения руля (от 120 до 120).

-/+ — запуск двигателя, увеличение и уменьшение скорости, выключение двигателя.

**ESC** — выход в меню.

**F1** — вид из кабины пилота вперед.

**F2** — внешний вид.

**F3** — вид на антенный пост авианосца.

**F4** — вид на взлетную полосу авианосца.

**F5** — вид на самолет сзади.

**F6** — вид назад из кабины пилота.

**F7** — вид на самолет снизу-сбоку.

**F8** — вид назад из кабины пилота.

**F9** — вид на самолет сбоку.

**F10** — вид на самолеты вашей эскадрильи. В режиме боя клавишей **F10** можно отсматривать поочередно абсолютно все цели, включая даже выпущенные ракеты.

**F11, F12** — пауза.

**Z/X** — в режимах **F7, F9, F10** эти кнопки дают возможность увеличить и уменьшить масштаб изображения. В режиме телевизионного слежения за целью на экране монитора в кабине пилота — тоже.

**ENTER** — стрельба из пушки.

**SPACE** — пуск ракеты.

**SHIFT + E** — катапультирование.

**SHIFT + T** — режим компрессии времени. Последовательно нажимая эту комбинацию, можно сжать реальное время до восьми раз (В левом верхнем углу экрана появляется надпись **2X, 3X** и так далее.) **T** — выйти из режима компрессии.

**ALT + A** — уровень анимации (от 0 до 13).

**ALT + Q** — прекратить выполнение миссии.

**ALT + T** — включение/выключение режима тренировки. Возможно использование даже в реальных боевых миссиях кампании. В этом случае вы можете применить некоторые хитрости, о которых чуть позже.

**ALT + V** — мгновенное переключение звуковых режимов.

**ALT + P** — пауза в игре.

**ALT + M** — информация о резервах памяти вашего компьютера.

В управлении F-14 достаточно прост, а облегчающие режимы посадки делают полет сплошным удовольствием.

Если все же вы решили садиться вручную, несколько советов:

- тщательно следите за курсом, высотой, креном самолета и скоростью;
- заходите на посадку со стороны кормы авианосца;
- отключите автопилот;
- сбросьте скорость до 200—220 миль за несколько километров от места посадки;
- выпустите шасси;
- следите за тем, чтобы высота при торможении не падала ниже 150—170 метров;
- примерно за 1 км от авианосца опуститесь на высоту 70—90 метров;
- полностью отключите двигатели, если скорость все еще высока;
- следите за высотой до последнего момента. Старайтесь посадить машину на полосу ровно, без крена вперед или в сторону;
- перед посадкой выбросите тормозной крюк;
- после касания колесами поверхности, выключите двигатели и включите тормоза.

В бою правильно используйте имеющееся у вас оружие:

- не забудьте снять орудие и ракетные установки с предохранителей;
- при появлении целей захватите их вашей системой наведения. Желательно, чтобы противник все время находился на электронном экране лобового стекла — **HUD** (ромбовидная отметка вокруг цели);
- перед пуском ракет произведите правильную оценку ситуации. Помните, что ракетами **AIM-9 SIDEWINDER** можно атаковать цель на расстоянии не более трех миль;
- не открывайте огонь с дальней дистанции в принципе, так как у вражеского самолета будет время провести маневр и уйти от атаки с помощью отстрела тех же радиоэлектронных ловушек и прочего вспомогательного оборудования;
- имейте в виду, что **SIDEWINDER** в вашем арсенале — ракеты наименее быстроходные и, следовательно, наименее опасные для противника;





— при стрельбе из пушки пользуйтесь системой наведения. Хотя атаковать все равно придется вручную, но прицеливаться будет проще. Ромб на лобовом стекле будет хорошим ориентиром.

## РЕЖИМ ПРОСМОТРА ЭЛЕКТРОННОЙ КАРТЫ

Перед вами появляется район боевых действий.

— **BRIEFING** — вы можете восстановить в памяти боевое задание (действует только в режиме проведения кампании).

— **CARRIER** — щелкнув курсором мыши, можно увидеть месторасположение вашего авианосца.

— **PLAYER** — месторасположение вашего истребителя. При нажатии курсором на эту опцию, на экране карты появляется два круга, обозначающие радиус в 100 и 200 миль от самолета, и курс на авианосец.

— **WINGMAN** — местонахождение истребителя с вашим напарником.

— **F-14 S** — другие истребители вашей эскадрильи в воздухе.

— **OTHER** — другие самолеты ВМС США, действующие на территории района вашей боевой задачи.

— **RESUME** — возвращение в кабину F-14 (или кнопка /).

Если в процессе полета вы нажмете **ESC**, то получите возможность перенастроить управление (джойстики и клавиатура) и внести поправки в некоторые игровые режимы, где:

— **SOUNDS** — звук включить весь;

— отключить шум работающего двигателя;

— отключить звуковые сообщения второго пилота и командного пункта на авианосце;

— отключить весь звук.

— **MESSAGE CHATTER** — режим переговоров и подсказок, отображаемый на черной строке внизу экрана во время полета, где:

**ALL ON** — включено все;

**F-14 SYS. MESSAGES OFF** — отключены подсказки второго пилота;

**WORLD CHATTER OFF** — отключены подсказки извне;

**ALL OFF** — отключены все предупреждения и сообщения.

Под предупреждениями и подсказками подразумевается сообщения об идентификации захваченной цели системой наведения в режиме «свой-чужой», информации о запуске ракет противника, данные о внезапных маневрах неприятельских самолетов.

Не отключайте эти параметры и тщательно следите за ними, так же как и за подсказками своего второго пилота. Это поможет вам своевременно среагировать на изменившуюся ситуацию и успеть принять правильное решение: быстрая атака, защитный маневр, отстрел ловушек и так далее.

— **WORLD DETAIL** — детализация графического изображения, где:

**SKY/WATER** — небо и вода;

**GROUND** — поверхность земли;

**F-14** — изображение самолета.

— **RESUME** — возобновить прерванный полет.

— **ABORT** — прекратить выполнение задания.

В последнем случае вам подробно и в картинках покажут все основные моменты полета и боя: пуск ваших ракет, попадание в цель, результативная атака на ваш самолет и ваша героическая гибель.

После того, как вы вдоволь натренируетесь в выполнении собственноручно сконструированных заданий (именно тогда и никак не раньше), можно переходить непосредственно к сценарию игры «F-14 Fleet Defender».

## CAMPAIGN

Вам предоставляется право принять участие в нескольких боевых кампаниях, где вы в полной мере сможете проявить свое мастерство или расписаться в собственной беспомощности.

Некоторые позиции меню, схожие с теми, которые уже были описаны выше, мы, естественно, здесь анализировать не будем. Только отметим, в чем они отличаются для режима **CAMPAIGN**.

**SQUADRON** — в данном меню вам предстоит сделать массу необходимых и полезных перестановок и модификаций.

— **EDIT PILOT** — выбрав эту опцию, вы можете ввести в игру свое имя, чтобы занять почетное место среди пилотов вашей эскадрильи. Делается это следующим образом: подведите курсор к одному из десяти пунктов предложенного списка и щелкните мышью. Надписи окрасятся в красный цвет. Далее,

нажмите **EDIT PILOT**. Клавишей **DELETE** сотрите записанную информацию и введите свои данные в такой последовательности: 1. Кличка; 2. Имя; 3. Фамилия. После этого отредактируйте данные вашего второго пилота **EDIT RIO**. Сделанные изменения подтвердите **OK**. Если вы хотите просто вывести кого-либо из списка, подведите курсор и нажмите **RESET**. Все данные по этому летчику и его статистика обнулятся.

— **STATUS** — просмотреть ваши данные по участию в кампании: количество боевых вылетов, лицевой счет, поврежденные из-за вашего недосмотра авианосцы и тому подобное.

— **CAMPAIGN** — именно с этого места и начинается ваша карьера пилота-истребителя ВМС США. Всего в игре три кампании, существенно отличающиеся друг от друга. Начнем с последней, несколько необычной.

## Oceana

Она состоит из шести отдельных кампаний, которые не являются собственно боевыми. Это своеобразные тесты на ваше умение ориентироваться в сложных и нестандартных ситуациях воздушного боя.

**ADUANTAGED DACT** — серия воздушных боев, проходящих в обстановке, когда силы вашей эскадрильи превосходят возможности противника.

**NEUTRAL DACT** — тренировочные эпизоды, когда силы сторон примерно равны.

**DISADVANTAGED DACT** — бои-тесты со значительно превосходящими силами противника.

**RADAR IDENTIFICATION** — идентификация цели с помощью вашего радара и ее уничтожение.

**WINGMAN TRAINING** — тренировка по отработке совместных действий с вашим напарником в связке (речь идет не о втором пилоте, а о втором F-14).

**MISCELLANEOUS TRAINING** — как бы подборка тестов на реакцию в боевых ситуациях, которые обычно редко попадаются пилотам F-14. (Например, в первой миссии вам нужно перехватить и уничтожить бомбардировщик **Backfire** с ядерной бомбой на борту, который направляется к столице).

Две другие кампании представляют из себя чисто боевые операции, проходящие в Северной Европе и в Средиземноморье.

## North Cape

Содержит в себе три кампании.

### **FIGHTING WITHDRAWAL.**

У берегов Норвегии во время войны отстал от остального флота ваш авианосец. Задача — прорваться на юг, к берегам Англии. Вам предстоит защищать корабль от атак русских штурмовиков и бомбардировщиков и, конечно, иметь дело с истребителями. Помощь вам очень невелика — жалкая горстка норвежских F-16.

В рамках этой кампании вы выполняете последовательно одну за другой несколько миссий. В случае их удачного завершения, вы получаете награды и, может быть, очередное воинское звание. Не исключено, также, что наградить вас могут и посмертно. Не отчаивайтесь, Вы спокойно можете начать другую карьеру под тем же именем и даже с «посмертной» медалью.

### **RETURN TO NORWAY.**

Советский Союз решил оккупировать Норвегию. НАТО высаживает десант в порту Нарвик. Ваша задача — прикрывать десантников, а также защищать свой авианосец от сотен истребителей и бомбардировщиков СССР.

### **KOLA STRIKE.**

Вы и ваш авианосец зайдете к врагу в тыл, чтобы уничтожить заводы и военные цели на Кольском полуострове.

## Mediterranean

Второй реальный боевой сценарий. В нем также три кампании.

### **POWDER KEG.**

В результате очередной войны на Ближнем Востоке, Израиль нанес удар арабам, захватив столицы Ливии и Сирии. Те попросили помощи у Советов. Добрый Советский Союз послал 35 тысяч десантников под охраной Пятой эскадры Черноморского флота. В вашем распоряжении — только Шестой флот США с одной группой авианосцев. Нужно остановить русских, чтобы не дать тем выйти к Сирии с моря. Если это сделать не удастся, у США не останется другого выхода, кроме ядерной бомбардировки.

### **EL DORADO CANYON.**

Принято решение атаковать Ливию. Два авианосца находятся у ее берегов. Вы должны осуществлять воздушное прикрытие штурмовиков и авианосца, защищая их от атак ливийской авиации.



## CARRIER DUAL.

Конфронтация в Средиземном море двух авианосных групп России и США. У вас один авианосец и некоторое количество вспомогательных кораблей. У русских — авианосец «Адмирал Кузнецов» и, возможно, «Варяг». Они несут более сотни MIG-29, SU-27 и SU-25. Две ваши эскадрильи встретят в небе множество врагов.

В рамках любой карьеры вы можете начать регулярные вылеты. Для этого выберите курсором нужную кампанию, затем, справа, один из трех фрагментов, и нажмите **ОК**. После этого нажатием **ОК** еще раз выйдете из меню **SQUADRON. MEDALS** — пропустите. Медали вы еще не заработали.

Выберите опцию **DIFFICULTY** и проведите все настройки аналогично меню в одиночных модулируемых боях. Отличие — **ENEMY SKILL** (уровень мастерства врага) нужно выставить прямо в этом меню.

Далее — **CAMPAIGN, BEGIN** и **BRIEFING**.

Тщательно прочитайте ваше боевое задание. Сначала белыми буквами идет пространное сообщение об обстановке в целом и вашем личном месте в этой войне. А в конце, желтым, очень точно и кратко выдается ваша непосредственная задача в первом полете. И так — каждый раз. Советуем к выполнению задания относиться скрупулезно точно. Вам нужно уничтожить только те цели, которые есть в боевом приказе. Вы можете сколько угодно охотиться, допустим, за истребителями противника, насбивать их целую гору и пропустить бомбардировщик (один единственный самолет) который вы действительно должны были уничтожить. В результате — повреждения авианосца или что-нибудь в этом роде. И не видать вам ни новых погон, ни медалей... Далее:

— **WINGMAN** — выбрать напарника, который полетит на задание во втором самолете. Обратите внимание, что выбор можно сделать только из пилотов вашей эскадрильи. Просмотреть их можно опцией **VF-ALT**. Взять разрешается только пилота, статус которого в таблице помечен **STANDBY**. Щелкните мышью, и он станет **WINGMAN**. Лучше, если пилот будет званием выше и поопытнее. Ваш напарник окажет вам существеннейшую помощь в успешном выполнении задания. Более того, иногда задача может быть выполнена вообще без вашего реального участия. При этом награду вы получите наравне с другими;

— **ARMING** — отличается от аналогичной опции в моделируемом бою только отсутствием здесь варианта вооружения с одной единственной пушкой.

Все остальные шесть вариантов боекомплекта остались без изменений. Все те же AIM-9, AIM-7, AIM-54. Выберите подходящий

для выполнения вашей задачи комплект и запускайте **TAKE OFF**. Вы окажетесь либо в воздухе недалеко от района боевых действий (включите для начала автопилот, чтобы спокойно осмотреться), либо ваш F-14 будет стоять на взлетной полосе авианосца. Независимо от выбранного уровня сложности, взлет чрезвычайно прост — запустите двигатель «+» и удержите кнопку три-четыре секунды. Получив команду от диспетчера, машина сама разбежится и уверенно оттолкнется от края взлетной полосы. Дальше — автопилот и все как обычно. Впрочем, не совсем. Вы сразу окунетесь в жестокую атмосферу боя. Враг коварен и безжалостен, а советские самолеты недаром считаются одними из лучших в мире. Советов по ведению боя мы давать не будем. Это заняло бы не одну страницу. Напоминаем о самом главном:

- будьте внимательны;
- постоянно опрашивайте все цели, стараясь «захватить» врага как можно дальше;
- не торопитесь со стрельбой;
- следите за командами **RIO** (второго пилота) и **CARRIER** (командного пункта авианосца).

Режим электронной карты в режиме **CAMPAIGN** имеет некоторые особенности. Если вы включили режим тренировки, а это возможно и здесь, в меню **DIFFICULTY** или клавишами **Alt + T** уже в режиме полета (в левом верхнем углу экрана появится надпись **TRNG**), вы можете одним щелчком мыши в режиме электронной карты **MOVE** мгновенно перенести свой самолет в любую точку, хоть за 300 миль от эпицентра битвы. При этом, в оставленном вами районе боевые действия будут идти полным ходом, а вы сможете наблюдать за развитием событий при помощи кнопок:

**F10** — вид на отслеживаемые цели;

**BACK SPACE** — перелистывание целей по очереди, включая выпущенные ракеты;

**Z/X** — увеличение и уменьшение масштаба изображения на экране монитора.

Когда бой начнет затихать, вы, повторив манипуляцию **MOVE**, быстро вернетесь назад, чтобы добить врага. Повторим, чтобы использовать этот фокус, сначала надо перевести игру в режим тренировки. Кстати, положительный результат будет засчитан.

Поблажки вы будете иметь и в случае преждевременной кончины. Прежде чем распрощаться с вами, программа предложит три варианта:

- **RESURRECT** — воскреснуть;



- **PERISH** — пасть;
- **FLY OVER** — летать дальше.

Выберите, что вам больше по душе. Можете — второй вариант и посмотрите свои похороны. Со стороны это даже интересно. Можете и медаль получить, но лучше летайте подольше, врагам на зависть и друзьям на радость.

Рекомендуем «F-14 Fleet Defender» не только любителям симуляторов, но и их ярым противникам. Сложный, но очень удобный пользовательский интерфейс легко может превратить имитатор в интереснейшую и сложную аркадную игру (в некотором смысле, конечно). Только не забывайте в этом случае почаще пользоваться кнопкой **Е** — возврат к авианосцу и беспроblemная посадка. И все у вас будет в порядке.

А мы полетели. Техники давно уже ждут на палубе...

### Информация

**Название:** F-14 Fleet Defender  
**Год:** 1994  
**Фирма:** Microprose  
**Класс:** авиационный симулятор  
**Размер архива:** 5,7 Mb  
**Размер на диске:** 12,8 Mb  
**Игроков:** 1  
**Управление:** клавиатура, джойстик, мышь

# FIFA INTERNATIONAL SOCCER

На «совести» фирмы «Electronic Arts» огромное количество первоклассных игр самых различных жанров. Более того, даже просто посредственных программ она не выпускает принципиально. А в последние годы «Electronic Arts» уверенно держит абсолютное лидерство по производству спортивных программ, симуляторов игровых видов спорта. В ближайшее время вряд ли найдется кто-либо, кто сможет отобрать у них пальму первенства в этом жанре. «FIFA International Soccer» — один из последних продуктов фирмы, безусловный футбольный «хит» всех времен и народов.

Игра поражает реальностью происходящих событий, полной естественностью движений футболистов, безупречной анимацией, строгим соблюдением всех футбольных правил, захватывающим развитием борьбы почти в каждом матче. На хорошем уровне и звуковая поддержка — рев и свист трибун, гулкие удары по мячу, традиционные песнопения болельщиков и многое другое. Никогда прежде футбол на экране компьютера не выглядел столь реалистично, а палитра красок, которыми он нарисован, не была так щедрой.

От истинных футбольных фанатов — фирме «Electronic Arts» — большое физкультур-спасибо!

Игра достаточно сложна в управлении и имеет большое количество различных меню. Для успешного ведения борьбы необходимо ознакомиться с ними подробнее.

После начальных заставок вы попадаете в основное игровое меню **GAME SETUP**, с помощью которого осуществляются предварительные настройки режимов работы программы.

Рассмотрим их по порядку.

## GAME SETUP

**LANGUAGE** — если вы полиглот, то на этот пункт можете внимание не обращать. Остальным рекомендуем выбрать один из тех языков, который вам ближе (кроме русского, естественно). Вариантов пять: английский, немецкий, французский, испанский и итальянский. Выбор осуществляется следующим образом: курсор в виде футбольного мяча подводится к нужной опции клавишами управления курсора вверх/вниз. Все изменения осуществляются кнопками влево/вправо.

Определившись с языком, на котором в дальнейшем с вами будет вести диалог компьютер, переходите к следующим позициям.





**PLAY MODE** — вариант сюжета (если так можно сказать о спортивной игре).

По собственному усмотрению можно выбрать один из шести режимов:

— **EXHIBITION** — товарищеская игра с выбором двух команд-соперниц;

— **TOURNAMERT** — проведение турнира по формуле чемпионата мира с участием 24 команд;

— **PLAYOFFS** — кубковый турнир для 16 команд-участниц;

— **LEAGUE** — круговой чемпионат для 8 команд;

— **LOAD GAME** — загрузить ранее записанную игру;

— **DEMO** — в демонстрационном режиме изучить тактику игры компьютерных команд.

**TEAM 1** и **TEAM 2** — эти пункты меню касаются выбора команд для проведения товарищеского матча. Сила участников полностью соответствует их рейтингу в реальной классификации FIFA для национальных сборных. Тем, кто хоть немного разбирается в футболе, это поможет выбрать себе команду, руководствуясь не только патриотическими чувствами, но и ее реальной силой.

**HALF TIME** — футбольный матч состоит из двух таймов. Эта опция позволит вам выбрать их продолжительность — 2, 4, 6, 8, 10, 20 и 45 минут.

**GOALKEEPERS** — вариант управления вашим вратарем. Вы можете выбрать ручной режим **MANUAL**, а можете доверить это ответственное дело компьютеру. Имейте в виду, что **COMPUTER** с этой задачей справится лучше вас (во всяком случае, если вы играете не за Катар или Гонконг...).

**FOULS** — досконально правила знать не обязательно. Достаточно успешно можно сыграть и не владея всеми тонкостями игры. Компьютер как бы помогает играющему. Но для получения большей реалистичности действия, можно выбрать три степени строгости судейства, в той его части, которая касается грубости на футбольном поле и мер борьбы с нею (желтые и красные карточки).

— **NONE** — без нарушений вообще;

— **FULL** — строгий судья, тщательно следящий за чистотой игры, частенько дающий свистки за неправильную атаку соперника и энергично раздающий карточки всех цветов;

— **INTERMEDIATE** — судейство внимательное, но без лишних придиорок. Командам дают «поиграть».

**GAME TYPE** — возможны два варианта игры:

— **ACTION** — когда на протяжении всего матча игроки и вашей команды, и соперника, играют одинаково резво, мало ошибаются и вся игра, в итоге, проходит в одном бодром и веселом ритме;

— **SIMULATION** — когда в процессе игры все ее участники постепенно устают, начинают медленнее передвигаться по полю, чаще, чем в начале игры, ошибаются в передачах, промахиваются по воротам из выгоднейших ситуаций. Это режим максимального приближения к реальности.

**OFF-SIDES** — положение вне-игры, один из основных и постоянно спорных моментов футбольных правил. У вас есть две возможности — **ON/OFF**. При включенном режиме **ON** судья довольно часто вмешивается в игру, своими свистками срывая одну за другой ваши атаки, как, впрочем, и атаки компьютерного соперника. Развитие игры при этом, естественно, замедляется.

**WEATHER** — выбор погоды также на вашей совести:

— **HOT** — жаркая;

— **DRY** — сухая;

— **DAMP** — влажная;

— **DRENCHED** — дождливая.

**FIELD TYPE** — тип поля, где **GRASS** — естественная трава, и **ARTIFICIAL GRASS** — искусственный газон.

**CLOCK** — вы можете выбрать из двух режимов:

— **OUT OF PLAY** — во время остановок игры останавливается и время;

— **CONTINUOUS** — время постоянно продолжает свой отсчет, независимо от происходящих на поле событий. В этом случае судья, как правило, в конце добавляет несколько минут. Но это происходит не всегда. Поэтому, проигрывая по ходу игры, не особенно рассчитывайте на заключительный штурм в добавленное судьей время.

**SOUND** — настройка звука:

— **MUSIC AND SFX** — полный звук с музыкой и спецэффектами;

— **MUSIC ONLY** — только музыка;

— **SFX ONLY** — только спецэффекты;

— **OF** — «ночной» вариант вообще без звука.

Теперь расскажем о четырех основных вариантах игры **PLAY MODE**.

## EXHIBITION

Проведение товарищеской, «дружеской» встречи. Для этого выберите две команды-участницы, установите остальные параметры **GAME SETUP** и нажмите **ENTER**. Дальнейшие подготовительные манипуляции осуществляются в режиме **CHOOSE CONTROLLER** (выбор типа управления). Можно управлять командой и с помощью джойстика, и с помощью клавиатуры. А можно привлечь и компьютер. Итак, используя клавиши управления курсором, установите символ выбранного вами варианта под нужной командой. Если командой-соперницей будет управлять компьютер, второй символ оставьте посередине экрана между названиями команд. Если играете с партнером, символ его варианта управления переместите под выбранное им название команды. Синие стрелки на иконках управления показывают, в каком направлении надо будет нажимать клавиши курсора или рукоятку джойстика, чтобы игроки двигались прямо вдоль поля. Направление можно поменять. Для джойстика — нажатием кнопки **A**, для клавиатуры — **SPACE**, **1** (цифровой набор) или **ALT**, в зависимости от выбранного перед этим варианта распределения клавиш на клавиатуре. Есть три возможных распределения. На иконке с изображением клавиатуры эти клавиши выделены красным цветом. Изменить вариант можно клавишами управления курсором.

- **LEFT, RIGHT, UP, DOWN, SPACE (FIRE 1), ENTER (FIRE 2).**
- **LEFT, RIGHT, UP, DOWN, 1 (FIRE 1), 2 (FIRE 2).**
- **O, P, Q, A, SPACE (FIRE 1), ALT (FIRE 2).**

Наиболее удобным для управления игрой с клавиатуры является вариант номер 2. На базе этого распределения мы чуть ниже подробно распишем управление полевыми игроками и вратарем в процессе игры.

Подтвердив выбор, выйдите в таблицу сравнительных характеристик команд, где:

- **SHOOTING** — удары по воротам;
- **RUNNING** — скорость перемещения игроков;
- **PASSING** — точность передач;
- **DEFENCE** — действия команды в обороне;
- **TACKLING** — качество отбора шага;
- **GOALKEEPING** — мастерство вратаря;
- **OVERALL** — общий рейтинг команды.

Перед началом игры предстоит поработать с еще одним большим меню, где:

- **START GAME** — начало игры;
- **CONTROL SETUP** — изменить управление.

В любой момент игры можно, войдя в это меню, перераспределить управление, изменив не только устройство, с помощью которого оно осуществляется (клавиатуру или джойстик), но и саму команду, которой вы управляете.

**TEAM COVERAGE** — схемы действия игроков по линиям.

Используя стрелки управления курсором, можно изменить зоны действия защитников, полузащитников и нападающих (курсоры **UP/DOWN** — выбор соответствующей группы игроков, **LEFT/RIGHT** — изменение зон действия). Это можно сделать и в любой момент матча.

**TEAM STRATEGY** — стратегия командных действий:

- NONE** — случайная, без заданной схемы;
- LONG BALL** — используя, в основном, длинные передачи;
- ALL OUT DEFEND** — глухая защита;
- ATTACK** — действия с акцентом на атаку;
- DEFEND** — действия с акцентом на оборону;
- ALL OUT ATTACK** — глобальные атакующие действия.

Поменять тактику можно в любой момент. Если вы выигрываете, в конце матча можно перевести свою команду в режим оборонительных действий. Если проигрываете — бросить всех в атаку.

**TEAM FORMATION** — позволит выбрать нужную расстановку игроков на поле в зависимости от выбранного соперника (перед началом игры) и от сложившейся ситуации (по ходу матча):

- 3-5-2;**
- 4-4-2;**
- SWEEPER** (со свободным защитником, «чистильщиком»);
- 4-2-4;**
- 4-3-3.**

Обращаем внимание на то, что в игре три опции **TEAM** взаимосвязаны и существенно влияют на результат. Поэтому начальные установки и изменения в процессе матча делайте продуманно, так, чтобы схемы действия игроков, их расстановка на поле и стратегия командных действий были логично взаимосвязаны.

**STARTING LINEUP** — стартовый состав команды.

В меню **PLAYER SELECTION** можно просмотреть все характеристики игроков, провести сравнительный анализ и выставить на матч максимально сильный состав.

Игра содержит данные почти о тысяче футболистов, и каждый из них действует на поле (в том числе и находясь под вашим непосредственным управлением) сообразно своим изначальным возможностям.

Данные по игрокам:

- **SKILL** — общий уровень мастерства;
- **SPEED** — скорость передвижения по полю;
- **REACTION** — реакция;
- **BALL CTL** — контроль мяча в игре;
- **SHOT PWR** — сила удара;
- **SHOT ACC** — точность удара;
- **SLIDES** — умение выполнять подкаты;
- **AGILITY** — ловкость;
- **BICYCLES** — удары «через себя»;
- **HEADERS** — умение играть головой;
- **STAMINA** — выносливость;
- **PASSING** — игра в пас;
- **AGRESS** — агрессивность.

Оценив возможности игроков, вы можете произвести замену. Для этого подведите курсор к фамилии игрока, которого хотите заменить (одновременно мигающий курсор укажет его место на поле) и нажмите кнопку **FIRE 1**. Выбрав нужного игрока из запаса (не забудьте сравнить игровые амплуа основных и заменяющих их игроков), нажмите **FIRE 1** и замена будет произведена. Позаботьтесь об этом до начала игры, так как потом замен можно будет сделать только две.

**VIEW REPLAY** — посмотреть видеоповтор понравившегося момента игры, записанного ранее.

Для этого нажмите **F1**, выбрав один из повторов. Затем — клавиши управления курсором, для фиксации того участка поля, события на котором вас заинтересовали, и — **FIRE 1**. (Если вы хотите, чтобы камера все время контролировала мяч, курсоры оставьте в покое.) **FIRE 1** — начало просмотра эпизода. **FIRE 1** повторно — пауза. Выход из этого меню, как и из любого другого — **FIRE 2**.

**QUIT GAME** — прекращение текущей игры.

## QUIT TO DOS — выход в MS-DOS.

После всех проведенных установок клавишей **FIRE 2**, начните игру **START GAME**.

Сначала вам предложат бросить жребий, чтобы разыграть ворота и первый удар по мячу. Если сторона монетки, выбранная вами, выиграет (подтвердите **FIRE 1**), вам предоставится право первого выбора — стороны или удара. Если проиграет — выбираете то, что оставит вам соперник — половину поля. По ходу матча может возникнуть необходимость внести коррективы в игру или провести некоторые технические манипуляции. Для этого существует еще одно игровое меню, выход в которое доступен в любой момент нажатием **ESC**, где:

- **RESUME GAME** — вернуться обратно в игру;
- **INSTANT REPLAY** — воспроизвести повтор нескольких последних перед остановкой секунд матча;
- **SAVE REPLAY** — записать повтор для просмотра в будущем. Для этого выбираете свободный файл в подменю и записываете. Утвердительно ответьте на вопрос компьютера, готовы ли переписать содержимое файла (**OVERWRITE LOCATION?**) и с клавиатуры наберите новое название записи. Закончите процесс кнопкой **ENTER**;
- **VIEW REPLAY**;
- **CONTROL SETUP**;
- **TEAM COVERAGE**;
- **TEAM STRATEGY**;
- **TEAM FORMATION**.

Эти пункты ничем не отличаются от игрового меню до начала матча.

— **SUBSTITUTIONS** — замена игроков в процессе игры. Выполняется аналогично **STARTING LINEUP** в предыгровом меню с той лишь разницей, что заменить можно только двух игроков (включая вратаря).

— **GAME STATUS** — в любой момент вы можете полюбоваться статистикой матча, где дается в цифрах сравнительный показ основных действий команд:

**SCORE** — текущий счет;

**SHOTS ON GOAL** — количество точных ударов по воротам;

**SAVES** — количество отбитых вратарями мячей;

**CORNER KICKS** — количество угловых ударов;

**MINUTES** — время владения мячом в атаке, в середине поля и в защите;

**FOULS** — нарушения правил, связанные с грубостью;

**SCORE SUMMARY** — данные о забитых голах: минута, команда и фамилия игрока;

**FOUL SUMMARY** — то же самое;

**QUIT GAME** — то же, что в предыгровом меню;

**QUIT DOS** — то же.

В случае, если матч заканчивается вничью, вам предстоит сыграть два коротких тайма **EXTRA TIME**. Если и они не выявят победителя — игра до первого забитого гола — **SUDDEN DEATH**.

## TOURNAMENT — создание турнира

Сначала решите, каким количеством команд будете управлять в ходе чемпионата. Выбрать можно от 1 до 8 команд из 49 находящихся в списке. В меню **SELECT TEAM** отберете эти команды (или команду). В левой части экрана — большое меню, характеризующее силу участников по семи позициям.

В турнире (проводимом по схеме реального чемпионата мира) команды разбиты на шесть групп по четыре команды. Игры в группах проходят по кругу — каждый играет с каждым. Затем по две сильнейших команды из каждой группы и четыре лучших из шести команд, занявших третьи места, выходят на следующий этап.

Начинается игра по кубковой системе. Сначала шестнадцать оставшихся команд образуют восемь пар. Победители играют в четвертьфинале. И так — до финала. На этой стадии ничьих не бывает. Основное время, при необходимости, сменяется дополнительными таймами. А затем — игра до первого гола (**SUDDEN DEATH**).

Очередной матч с участием одной из ваших команд выделен в календаре турнира желтым. Если вы управляете несколькими сборными, вам придется сыграть их матчи по очереди, определяемой компьютером. Так же, как и в товарищеском матче, в игре турнира в любой момент можно взять на себя управление командой-соперницей (хотя не совсем понятно, какая цель преследовалась авторами, оставляя играющему постоянную свободу выбора. Это сильно смахивает на издержки демократии... и несколько снижает спортивно-соревновательную ценность игры. Ну, разве что, можно в процессе матча поменяться местами при игре друг против друга).

В турнире действуют все предыгровые и игровые меню товарищеского матча. Впрочем, это касается и двух других игровых режимов — **PLAYOFFS** и **LEAGUE**.

## PLAYOFFS

Отличается от чемпионата тем, что игра начинается не с группового турнира, а сразу непосредственно с кубковых игр «на вылет». Вы пропускаете отборочную стадию и оказываетесь в числе шестнадцати сильнейших команд мира. Для управления здесь тоже можно выбрать до восьми команд, сыграв, таким образом, все кубковые матчи.

И помните — ничьей быть не может. Кто-то обязательно должен уйти с поля побежденным. Поэтому, отсидеться в глухой защите не удастся. Хотя бы один гол забить придется (если, конечно, вам небезразличен результат и вы хотите пройти в следующий круг соревнований).

## LEAGUE

Выбирается от 1 до 8 команд для участия в чемпионате лиги. Количество играющих команд — восемь. По круговой системе все должны сыграть друг с другом. Победитель определяется по большому количеству суммарно набранных очков. За ничью дается 1 очко, за победу — 2.

Общая стратегия в лиге — обязательно выиграть у слабых команд и как можно достойней сыграть с сильными. Если вы чувствуете, что игра получается, старайтесь в простых матчах забить больше голов. На финише, при равенстве очков, вам поможет занять более высокое место разность забитых и пропущенных мячей.

Не забывайте, что сыграть турнир, лигу или кубок в один заход не под силу даже самым отъявленным футбольным фанатам. Поэтому, завершив очередной матч, не забудьте записать текущее положение с помощью опций **SAVE**. Впоследствии, сохраненный таким образом турнир (лигу или кубок), можно воспроизвести и продолжить с того же места.

## УПРАВЛЕНИЕ ИГРОКАМИ В ПРОЦЕССЕ МАТЧА

Как уже упоминалось выше, контроль можно осуществлять с помощью джойстика или клавиатуры (три варианта).

Для примера рассмотрим следующее распределение клавиш (в том числе и для джойстика): **LEFT, RIGHT, UP, DOWN, 1 (FIRE 1), 2 (FIRE 2)**, где клавиши управления курсором и отклонение ручки джойстика соответствуют направлениям перемещения игроков по полю.





## Начало игры с центра

- **FIRE 1, FIRE 2** — бьющего игрока не забудьте развернуть в сторону стоящего рядом партнера.

## С мячом

- **FIRE 1** — сильный удар по воротам соперника, если ваш игрок находится на чужой половине поля, и мощный «вынос» мяча подальше от ворот, если игрок владеет мячом на своей половине.
- **FIRE 2** — нацеленный пас по направлению к ближайшему партнеру (предварительно развернуть игрока, чтобы мяч был адресован именно нужному игроку).
- **FIRE 2 + курсор** в обратном направлении, чем то, в котором движется игрок,— пас пяткой назад.

## Без мяча

- **FIRE 1** — подкат или удар головой, через себя или с лета в одно касание (в зависимости от положения летящего мяча относительно игрока).
- **FIRE 1 + курсор** — ускорение бега футболиста в выбранном вами направлении.
- **FIRE 2** — перевод управления с одного игрока на другого, или борьба за мяч, если соперник находится рядом.

## Борьба за мяч в воздухе

- **FIRE 1, FIRE 2** — удары головой, с лёта и в падении через себя.

## Штрафной удар

- **FIRE 1** — прицельный сильный удар по воротам.
- **FIRE 2** — пас партнеру.

## Угловой удар, аут

- **FIRE 2** — отметить на поле место приземления мяча.
- **FIRE 1** — удар/бросок.

## Вратарь

- **LEFT, RIGHT, UP, DOWN** — перемещение вратаря по штрафной площадке.
- **FIRE 1 + курсоры** — бросок за мячом.
- **FIRE 1** — выбросить мяч рукой ближайшему защитнику.
- **FIRE 2, затем FIRE 1** — отметить на поле место приземления мяча и выбить в поле при ударе от ворот.

При ударах по воротам и передачах мяча, удерживайте дольше **FIRE 1** и **FIRE 2**. Это существенно увеличит силу удара. Клавишами управления курсора влево/вправо можно незначительно корректировать направление полета мяча при дальних ударах. Иногда именно такая «подкрутка» и приводит к голу.

## Практические советы по ведению игры

- Чаще используйте для ударов **FIRE 1**. При игре на своей половине поля это обезопасит ваши ворота и поможет организовать стремительную контратаку сразу из центральной части площадки. Недостаточная точность передачи в данном случае окупается возможностью побороться за мяч вдали от своих ворот.
- Не увлекайтесь обводкой в центре поля. Риск потерять мяч слишком велик. Если вам все-таки хочется продемонстрировать искусство дриблинга, делайте это следующим образом — приближаясь к сопернику, коротко нажмите **FIRE 2**. Вам удастся прокинуть мяч мимо защитника и, пока он разворачивается, успеть обежать его сбоку.
- Защиту собственных ворот начинайте на чужой половине поля, не давая сопернику возможности спокойно разыграть комбинацию. Компьютер очень не любит жесткой игры и силового давления. Передачи становятся неточными, а командные действия порой теряют всякую осмысленность. К тому же, отобрав мяч вблизи чужих ворот, можно сразу попытаться поразить цель точным ударом.
- Не злоупотребляйте игрой в пас (особенно за слабые команды). Это эффектно, но малоэффективно. Точные, но короткие передачи дают возможность сопернику сгруппировать вокруг вашего игрока, владеющего мячом, сразу несколько защитников. Выбраться успешно из такого кольца не просто.
- При ударах по вашим воротам, переведите управление на ближнего к вратарю защитника, чтобы быть готовым подобрать отскочивший мяч. Компьютерный соперник большую часть голов забивает именно с добивания, повторным ударом.



— При отборах мяча пользуйтесь подкатами осторожно. Промашнувшись, игрок, выполнявший подкат, оказывается на некоторое время выключенным из игры и, следовательно, совершенно бесполезным для команды.

— При атаке не пытайтесь вывести своего нападающего один на один с вратарем соперника. Так забить можно, но очень сложно.

— Как можно чаще бейте по воротам издали и со средних дистанций (не входя в штрафную). Правило, согласно которому количество рано или поздно перейдет в качество, действует в этой игре в полном объеме. Подавляющее большинство мячей забиваются могучими дальними ударами.

— При ручном управлении вратарем внимательно следите за его расположением во вратарской площадке. Совершенно незаметно для вас он может оказаться вдали от ворот.

— Старайтесь реже отдавать мяч вратарю. Он может его пропустить по рассеянности или в панике выбить в поле. В таких случаях возможны самые невероятные отскоки.

— Когда мяч в поле выбивает с руки вратарь соперников, подведите к нему своего нападающего. Если удастся расположить его правильно, он может перехватить удар, а вам останется только пропихнуть мяч в ворота.

— В режиме **SIMULATION** очень полезно во второй половине игры влить в команду свежую кровь, произведя две замены.

— Когда время игры установлено **CONTINUOUS**, а вы выигрываете с минимальным счетом, совсем не позорно просто потянуть время, удерживая мяч подальше от своих ворот.

— Если радость соперника после забитого в ваши ворота мяча вам неприятна, нажатием **FIRE 2** можно прервать их бурную радость и попытаться своей игрой доказать, кто сильнее.

— Внимательно изучите все, о чем говорилось в этой главе. При своей внешней простоте, игра «FIFA International Soccer» достаточно сложна, и знание ее тонкостей — верный путь к будущим победам.

## Информация

**Название:** FIFA International Soccer

**Год:** 1994

**Фирма:** Electronic Arts

**Класс:** спорт

**Размер архива:** 2,9 Mb

**Размер на диске:** 7,5 Mb

**Игроков:** 1—2, турнир — до 8

**Управление:** клавиатура, джойстик

# FORGOTTEN REALMS: MENZOBERRANZAN

Эта ролевая игра выпущена в 1994 г. известными фирмами «TSR, Inc.» и «Strategic Simulations, Inc.». Она является продолжением давно забытой серии «Forgotten Realms». Вторая попытка SSI скрестить RPG и «виртуальную реальность» еще более удачна, чем предыдущая — игра «Ravenloft: Strahd's Possession». Графика великолепна, анимация выполнена на высоком уровне, а звук — жуткие спецэффекты, зловещая музыка, стоны раненых врагов — просто потрясает своей реалистичностью. Это, без сомнения, одна из лучших RPG ушедшего года и достойное завершение прекратившегося сотрудничества этих компаний. Сама игра является «продолжением» книг трилогии Р.Сальваторе «Темный Эльф».

Итак, в давние годы Эльфы были единым народом. Но потом часть из них стала поклоняться темной Богине-Паучихе Лолт (**LOLTH**) и встала на путь зла. Началась война, в результате которой поклонники Лолт были побеждены, а их остатки бежали с поверхности глубоко в недра планеты, где и основали свое царство **UNDERDARK** со столицей — городом Мензоберранзан. Долгие века они жили там кланами, ведя междоусобные войны и вынашивая ненависть к жителям поверхности. Впрочем, эта неприязнь часто выражалась в набегах и грабежах, захватах пленников и убийствах, которые под покровом ночи совершали Дроу (**DROW** — так они стали себя называть). Нетрудно догадаться, что на поверхности их любили не больше. За века кожа подземных жителей приобрела черный цвет, а волосы стали серебристыми, так что узнать их было легко.

Однажды в клане До'Арден (**DO'URDEN**), одном из самых могущественных в Мензоберранзане, родился ребенок по имени Дриззт (**DRIZZT**). Долго он рос по всем законам дроу, но однажды случились события, наполнившие его отвращением к сородичам, и он решил покинуть **UNDERDARK**. Это было опасно — жители поверхности могли не принять его (что и случилось), а дроу, не прощавшие обид, могли начать на него настоящую охоту (что, опять же, случилось, вернее, случится в «Menzoberranzan»).

Как водится, игра начинается со вступления. Неизвестно, что вы такого сделали для безымянной деревни, но чествуют вас вовсю. Стол ломится от еды и выпивки, крестьянки танцуют при свете камина... Видимо, ваши герои (а их всего двое) сильно утомились, выполняя свой долг по отношению к этой деревне, но, так или иначе, выпивка течет рекой, в основном в глотки вашей «двоицы».



Усталость и алкоголь сделали свое дело — оба дружно отрубались. А в это время... А в это время эльфы-дроу делают набег на деревню. Естественно, жители не могут отразить их атаку, потому что оба защитника тешат себя райскими видениями белой горячки. Цель набеге дроу — поимка и предание заслуженной каре Дриззта До'Ардена за предательство своего темноэльфийского народа. Естественно, никакого Дриззта они не нашли. Он мужик еще тот, и, если бы жил здесь, ваши герои деревне были бы не нужны. Пришлось бы им искать выпивку в другом месте. С горя дроу кого-то порезали, кого-то увели с собой, подожгли склад зерна (видимо, чтобы лучше видеть обратный путь) и свалили, оставив нескольких эльфов дожидаться, пока наши персонажи не продерут глаза под колокольный звон в висках.

Шесть часов утра... Двое доблестных воителей с трудом открывают глаза... Головы болят, тошнит... В общем, налицо все симптомы тяжелого похмелья, которое резко усугубляется теми новостями, которые им передает трактирщик за стойкой (а очнулись они именно в трактире). Новости касаются того незабываемого вышеописанного зрелища, которое было так глупо пропущено. Более того, если вы попытаете уложить своих героев спать, один из них гордо возразит: «Мы не ляжем, пока склад не будет потушен». В общем...

В общем, мы увлеклись, и придется вернуться намного раньше. После завершения вступления появляется заставка с изображением Дриззта с ятаганом в руке и небольшим меню в левом нижнем углу экрана. В меню пять пунктов:

**SHOW INTRODUCTION** — повторить вступление;

**CONTINUE GAME** — продолжить игру с ранее отложенного состояния;

**CREATE CHARACTER** — создать двух персонажей и начать игру с ними;

**SHOW CREDITS** — познакомиться с авторами игры;

**QUIT GAME** — выход в DOS.

Выбор производится щелчком курсора на соответствующую опцию.

**SHOW INTRODUCTION** — с первым пунктом все ясно. При нажатии вновь повторяется вступление, позволяя вам еще раз насладиться тем, как хорошо умеют пить настоящие герои.

**CONTINUE GAME** — кликнув мышью на эту опцию, вы переходите в список файлов. Всего их десять. Слева идут номера **LOAD GAME 1...10**, справа — названия или словечко **EMPTY** (пустой), если файл чист. **LOAD GAME 1** носит имя **QUICK START**, то есть быстрый запуск. Загрузив его, вы начинаете игру

с самого начала, но с готовыми героями — гномом-бойцом на шестом уровне и полуэльфийской жрицей-странницей на пятом-четвертом уровнях соответственно. Что это значит — см. в главе **ГЕРОИ**. Для запуска файла — щелкните левой кнопкой мыши на опцию **LOAD GAME N**, где **N** — номер нужной вам игры.

**SHOW CREDITS** — после нажатия меню исчезает, и на фоне заставки проходит список авторов игры. Он вертится по кругу. Нажатием кнопки мыши мы останавливаем его, вторым нажатием — возвращаемся в меню.

**QUIT GAME** — клик на эту опцию сразу вернет вас в DOS.

## CREATE CHARACTER

Щелчок на эту опцию позволит вам начать игру с создания своей компании персонажей. В данном параграфе будет рассмотрено лишь само создание героев. Если такие понятия, как **ХАЛФЛИНГ**, **ВОИН/МАГ/ВОР** или **ЖИЗНЕННЫЕ ОЧКИ** вам ничего не говорят, загляните в главу **ГЕРОИ**.

### ПОЛ (SEX)

На экране расположены две фигуры — сиреневая мужская и зеленая женская. Наведите курсор на ту, которая вас устраивает. При этом под фигурой появится надпись **MALE**/мужчина или **FEMALE**/женщина, в зависимости от вашего выбора. Затем — левый клик.

### РАСА (RACE)

Здесь вам предоставлен классический набор из шести вариантов:

**GNOME** — лесные гномы;

**HUMAN** — люди;

**DWARF** — горные гномы;

**HALFLING** — Халфлинг или Полурослик;

**ELF** — Эльф;

**HALF-ELF** — Полуэльф.

Вернее, представлено шесть символов, при наведении на которые под символом появляется название народа. При этом ваш предыдущий выбор — пол — показан в строке внизу экрана.

### ПРОФЕССИЯ (CLASS)

Это, пожалуй, наиважнейший пункт в выборе персонажа, от него зависят ваши способности. Всего профессий шесть:

Колдун — **MAGE**;

Жрец — **CLERIC**;

Воин — **FIGHTER**;

Странник — **RANGER**;

Рыцарь — **PALADIN**;

Вор — **THIEF**.

Также встречаются двойные профессии, например, **CLERIC/RANGER**, и даже тройные, как вышеупомянутый **FIGHTER/MAGE/THIEF**.

К профессиям мы вернемся и рассмотрим их подробно ниже. А пока лишь стоит сказать, что воин и паладин большие мастера махать мечом, маги и жрецы эффективно орудуют высшими силами (жрец в основном с целительно-защитными, а маг — с наступательными целями), паладин на высоком уровне также получает некоторые молитвы жрецов, странники незаменимы в дальнем бою, ну а без вора не преодолеть ни единой запертой двери. Некоторые профессии представителям некоторых рас недоступны.

Так или иначе, профессия героя выбирается в следующем порядке: новый экран имеет внизу уже знакомую полосу, где содержится информация о всех его предыдущих установках (допустим, **MALE HALF-ELF**, то есть полуэльф-мужик), а также пиктограмма **SELECT** (выбор). Над полосой находятся шесть круглых эмблем, одна в середине и пять по краям в форме звезды. Это и есть профессии. Круг посередине, с отмычками — это вор/**THIEF**. Над ним, непонятно с каким рисунком, расположен круг жреца/**CLERICA**. Далее по часовой стрелке: щит и два скрещенных меча — воин/**FIGHTER**, лук и следы — странник/**RANGER**, меч и крест — рыцарь/**PALADIN**, книга (судя по всему, это все-таки книга, хотя выглядит она похожей неизвестно на что) — маг/**MAGE**. На эмблеме жреца находится странный святой символ на цепочке. В общем, щелкните левой кнопкой на нужную вам профессию (как и на предыдущих экранах, при попадании курсора на символ под ним загорается название). Если это ремесло у данного персонажа может быть только единственным, автоматически совершается переход на следующий экран. То же происходит, когда вы выбираете все профессии в вдвоенном или строенном вариантах. Если же вы, допустим, выбрали бойца, которого к тому же можно сделать и вором, но по каким-то причинам делать этого не хотите, предпочитая оставить его «чистым» бойцом, нажмите на **SELECT** (при наведении надпись из желтой станет белой). Вы перейдете к следующему этапу создания героя, а ваша профессия (или профессии) засветится во втором столбце полосы внизу экрана.

## Х А Р А К Т Е Р ( A L I G N M E N T )

Три пары весов в верхней части экрана — это три варианта взаимоотношений героя и общества. Непонятные шестеренки внизу, числом в две штуки — его характер. По взаимоотношениям герои делятся на законопослушных/**LAWFUL**, нейтральных/**NEUTRAL** и хаотичных/**CHAOTIC**. Характер бывает добрый/**GOOD** и опять же нейтральный/**NEUTRAL** (раньше еще был злой/**EVIL**, но в AD&D-2 почему-то решили, что фэнтези-герой всегда должен быть положительным). Эти особенности также будут рассмотрены ниже. Выбранные взаимоотношения и характер обведены рамкой. Если вы хотите поменять что-либо, вам необходимо навести на нужные вам весы или на шестеренку курсор и нажать левую клавишу. Если ваш герой генетически и профессионально может обладать выбираемым характером/взаимоотношениями, то рамка перейдет туда. Выбираемые показатели светятся в центре экрана — вверху, на фоне весов нейтральности — отношения с обществом, внизу, между шестернями добра и нейтралитета — характер. Изменяемый параметр засвечен белым цветом. Внизу, на черной полосе имеется опция **SELECT**. При нажатии на нее выбранные показатели фиксируются, и вы переходите дальше. Кстати, под полом и расой на полосе сразу дается вариант характера, наиболее подходящий для данной комбинации расы и профессии.

## Л И Ц О ( F A C E )

Здесь выбор невелик — всего лишь тридцать шесть портретов, один другого приличнее. Женских мордашек и того меньше — тридцать ровно, причем таких, что и в кошмарном сне не приснятся. В общем, ищите себе лицо по вкусу (листать их можно с помощью опции **MORE** вверху экрана), а выбрав, подтвердите нажатием курсора.

## К А Ч Е С Т В А

Всего их шесть:

Сила — **STRENGTH**;

Ловкость — **DEXTERITY**;

Телосложение — **CONSTITUTION**;

Ум — **INTELLIGENCE**;

Мудрость — **WISDOM**;

Обаяние — **CHARISMA**.

Все они записаны в столбец в левой части экрана. А справа — их значения в виде трех игральные костей, на которых «выброшен» результат — от 3 до 18, иногда до 19 — тогда появляется седьмая точка на крайнем правом кубике. Ну а если вам лень считать их — рядом даны числовые значения. Над столбцом кубиков





расположена пиктограмма **REROLL**. Если кликнуть на нее левой кнопкой мыши, значения будут «переброшены».

Кроме этих шести параметров, на экране (над их списком) имеется графа **HIT PIONS** — жизненные очки. Их количество написано рядом с заголовком, и они тоже произвольно меняются при **REROLL**. Но вообще-то в этом **REROLL**'е нет никакой необходимости, потому что все семь значений можно менять самому. Для этого надо щелкнуть мышью на значение **HP** или на кубики соответствующего параметра. Левая кнопка увеличивает значение, правая уменьшает. При этом надо отметить, что максимальные значения параметров опять же зависят от комбинации раса/профессия. К примеру, горный гном/воин-жрец обладает пониженными ловкостью (17) и обаянием (16), зато максимальное телосложение равно 19, а эльф-маг наоборот, наделен большой ловкостью (19) в ущерб телосложению (17). Предусмотрена и такая возможность — если вам лень щелкать мышью, нажмите при изменении качества **SHIFT** с левой или правой кнопкой мыши. В первом случае сразу устанавливается максимальное, во втором — минимальное значение параметра. Рекомендуется устанавливать **HP** после настройки телосложения, так как они находятся в прямой зависимости, и, чем выше телосложение, тем больше у вас **HP**. Ну, а если вы не имеете никакого представления о ролевых играх и не знаете, что такое **HP** или на что влияет **CHARISMA** — можем только посочувствовать и предлагаем немножко потерпеть... правильно, до главы **ГЕРОИ**. Установив параметры (для непосвященных — чем больше, тем лучше), жмите **SELECT**.

## И М Я ( N A M E )

Перед вами появится надгробие, на котором вам предложат ввести имя (не более 15 знаков). Да, у создателей игры довольно своеобразный юмор... Набрав имя и нажав **ENTER**, вы выходите на последний этап. Здесь вы видите роскошную мумию и две опции — **KEEP** и **DELETE**. Первая — это ввод персонажа «в строй» и переход к созданию второго героя. **DELETE** же стирает этот персонаж, и вам придется все начать заново. Кстати, с любого этапа создания героя можно вернуться в начало, нажав одновременно **ESC** и левую клавишу мыши, держа при этом курсор на какой-либо опции.

## ГЕРОИ

Как уже сказано выше, вы выбираете двух персонажей, обладающих различными свойствами и возможностями. Меч, Боевая Магия, исцеление, взлом замков... Все это доступно вашим героям, но, в зависимости от вашего выбора, одни способности будут улучшаться за счет других. Все это определяется расой и профессией героев.

## П О Л

Он никак не влияет на особенности персонажа. Выбирайте мужчину или женщину по своему вкусу — тут вы совершенно свободны.

## Р А С А

Их шесть. Рассмотрим их подробнее. Одни из них больше подходят для махания мечом, другие — для колдовства, третьи предпочитают стрелять, скрываясь за спинами других.

— **DWARVES** — карлики или горные гномы.

Горные гномы — великие бойцы и мастера. Их славят как ювелирное, кузнечное и строительное дело, так и искусство владения топором. Несмотря на небольшой рост (1 м 20 см — 1 м 40 см), они весят около 70 кг, будучи коренастыми и невероятно сильными. Крайне вспыльчивы и обидчивы, помнят как добро, так и зло все свои четыреста с лишним лет жизни. В бою отличаются большой храбростью, кроме того, обладают врожденной стойкостью к ядам и магическому воздействию. По своей природе они не являются магическими созданиями.

Бонусы к параметрам: телосложение +1, обаяние −1.

Возможные профессии: Жрец, Воин, Вор, Воин/Жрец, Воин/Вор.

Максимальные уровни: Жрец — 13 ур., Воин — 18 ур., Вор — 15 ур.

— **ELVES** — эльфы.

Эльфы — дети лесов, стараются жить наедине с природой, как можно дальше от городов и вообще от больших сообществ. Будучи по натуре одиночками, они кажутся холодными и необщительными, особенно против своей воли оказавшись в компании представителей других народов. Эльфы одинаково искусны и с луком, и с арфой, а их жизнь длится около 1200 лет. Отличительная черта — прекрасные большеглазые лица, заостренные уши без мочек и очень высокая и хрупкая фигура.

Будучи с детства на «ты» с луком, они имеют бонус +1, если используют это оружие, а также Длинный или Короткий (но не Широкий) меч.

Бонусы к параметрам: ловкость +1, телосложение −1.

Возможные профессии: Жрец, Воин, Маг, Странник, Вор, Воин/Маг, Воин/Вор, Маг/Вор, Воин/Маг/Вор.

Максимальные уровни: Жрец, Воин и Вор — 15 ур., Маг — 18 ур., Странник — нет ограничений.

— **GNOMES** — гномы (или лесные гномы).

Гномы — первые шутники и «приколисты» во всех Забытых Царствах. Никто не верит, что эти веселые и жизнерадостные создания — ближайшие родственники суровых карликов. Они живут около шестисот лет, и немалую роль в этом играет то, что гномы практически не поддаются воздействию магии.

Бонусы к параметрам: ум +1, мудрость −1.

Возможные профессии: Жрец, Воин, Вор, Жрец/Вор, Воин/Жрец, Воин/Вор.

Максимальные уровни: Жрец — 12 ур., Воин — 14 ур., Вор — 16 ур.

— **HALF-ELVES** — полуэльфы.

Полуэльфы обладают множеством талантов. В их жилах течет эльфийская и человеческая кровь, что позволяет им объединять способности обеих рас. Однако, это делает их изгнанниками как среди эльфов, так и среди людей (вспомните несчастного Таниса из «Dragon Lance Saga»). Их средняя продолжительность жизни — около 250 лет.

Бонусы к параметрам: отсутствуют.

Возможные профессии: Жрец, Воин, Маг, Вор, Странник, Воин/Жрец, Воин/Маг, Жрец/Странник, Жрец/Маг, Маг/Вор, Жрец/Маг/Воин, Вор/Маг/Воин.

Максимальные уровни: Маг и Вор — 15 ур., Жрец и Воин — 17 ур., Странник — 19 ур.

— **HALFLINGS** — халфлинги, или полурослики.

Халфлинги не очень одобряют путешествия и все, что связано с опасностью или дискомфортом. Они привычны к уюту домашнего очага и роскоши. Однако, меткий глаз и ловкие руки (точнее, пальцы), сделают их ценными спутниками. Халфлинги ненамного уступают в росте карликам. Их отличительная черта — кудрявые волосы и круглые, широкие, добродушные лица. Они очень любимы другими расами, главным образом, гномами, за спокойный и веселый нрав. Отличительная черта — высокая сопротивляемость магии и большое мастерство в обращении с пращами (бонус +1).

Бонусы к параметрам: ловкость +1, сила −1.

Возможные профессии: Жрец, Воин, Вор, Воин/Вор.

Максимальные уровни: Жрец — 11 ур., Воин — 12 ур., Вор — 18 ур.

— **HUMANS** — люди.

Живут почти везде. Предприимчивые и скептические, они часто подвергают опасности свою короткую семидесятилетнюю жизнь, отправляясь в опасные походы с целью приобрести какую-то личную выгоду... О них сложно сказать что-либо определенное...

Бонусы к параметрам: нет.

Возможные профессии: все шесть, но только «одинарные».

Максимальные уровни: нет ограничений, то есть 20 ур.

## ПРОФЕССИИ

В деле определения способностей ваших персонажей раса играет вспомогательную роль. Основным фактором является профессия. Их шесть: воин, маг, вор, жрец, странник и паладин. Плюс еще множество совместных профессий, доступных всем, кроме людей.

Умение сражаться отличает воина, паладина и странника. Но одними кулаками — даже и мечом-топором — дела не решить. А кто будет отгонять Нежить, если не священник?! А кто, интересно, вскроет замок запертой двери?! Наконец, одно хорошее заклинание мага стоит десяти ударов мечом.

Для каждой профессии одно из качеств является главнейшим, и если это качество выше 15, персонаж значительно быстрее получает новые уровни.

### **C L E R I C ( Ж р е ц )**

Жрецы служат богам и творят свою магию с их помощью. Религия (какая-бы она не была) воспрещает им проливать кровь, но они нашли остроумный выход, используя тупое оружие — булавы (**MACE**) и посохи (**QUARTERSTAFF**). Зато в выборе доспехов на них никаких ограничений не накладывается.

Будучи прямо связанными с богами, жрецы не нуждаются в жезлах, артефактах и томах заклинаний — все молитвы у них в голове. Их важное качество — врожденная способность Отгонять Нежить (**TURN UNDEAD**), что позволяет наносить серьезные повреждения магией таким противникам, как Зомби, Скелеты, Вампиры и другим оживленным мертвецам — если вы их, конечно, найдете. В отличие от расходуемых заклятий, врожденные способности не пропадают после однократного использования. Кроме того, если Мудрость (**WISDOM**) жреца больше 12, с каждым новым уровнем он будет получать дополнительные молитвы сверх нормы. Только жрецы могут использовать Свитки Жрецов (желтого цвета).



Главное качество — Мудрость (**WISDOM**).

Расы, представители которых могут быть жрецами — любые.

Допустимое оружие — булава (**MACE**), посох (**QUARTERSTAFF**), праща (**SLING**).

## **FIGHTER (Воин)**

С ними все ясно — грубая сила без намека на интеллект. Конечно, бывают и исключения в виде «многоплановых» героев типа «воин/маг», но... по части размахивания кулаками «универсалы» уступают «чистым» воинам. Разумеется, в плане магии они могут лишь рубиться магическими мечами да цеплять на себя всякие заколдованные погремушки типа колец. Зато, надо признать, в потасовке они незаменимы, и чем выше их уровень, тем длиннее и острее их мечи.

Главное качество — Сила (**STRENGTH**).

Расы — любые.

Оружие — любое.

## **MAGE (Маг)**

Они не нуждаются ни в оружии, ни в доспехах — и то, и другое им заменяет книга заклинаний, которые они регулярно учат. Все новые заклятия они заносят в книгу с найденных свитков. Маги, также, как и жрецы, увеличивают число доступных заклинаний с ростом уровня. Они — единственные, кто может читать заклинания со свитков магов (фиолетового цвета).

Главное качество — Ум (**INTELLIGENCE**).

Расы — Человек, Эльф, Полуэльф.

Оружие — кинжал (**DAGGER**), посох (**QUARTERSTAFF**), дротик (**DART**).

## **PALADIN (Паладин)**

Эти элитные войска явно навеяны такими историческими объединениями, как духовно-рыцарские ордена. Во-первых, с девятого уровня они получают возможность использовать некоторые жреческие заклинания. Во-вторых, уже с третьего уровня они получают вышеописанную способность Отгонять Нежить. В-третьих, каждое попадание противником в них наносит повреждение и атакующему. В-четвертых, они обладают высокой сопротивляемостью магии и ядам. Наконец, в-пятых, они обладают способностью **LAY ON HANDS** (наложить руки?), которая, несмотря на двусмысленное название, является не попыткой самоубийства, а исцелением.

Главное качество — Сила, Обаяние (**CHARISMA**).

Расы — только люди.

Оружие — любое.

### **R A N G E R (Странник)**

Это — умелые охотники и следопыты, знающие толк в любом оружии, но в первую очередь полагающиеся на верный лук. Они не очень любят тяжелые доспехи, зато могут в критический момент взять по мечу в каждую руку, на что остальные неспособны.

Главное качество — Сила, Ловкость (**DEXTERITY**), Мудрость.

Расы — человек, эльф, полуэльф.

Оружие — любое.

### **T H I E F (Вор)**

Воры не отличаются высокими моральными принципами, но у них есть две важные черты — это отмычка и умение ею пользоваться. Кроме того, благодаря своей ловкости, они способны избегать ловушек. Так же, как и странники, воры не любят ограничивать свободу движений тяжелыми доспехами.

Главное качество — Ловкость.

Расы — любые.

Оружие — любое.

Что касается «многоклассовых» персонажей, то они очень медленно получают новые уровни, так как весь Опыт, который они получают, разделяется между их профессиями. Но... это не «Eye of the Beholder», где надо было брать четырех героев, что позволяло обеспечить себе все необходимые профессии (воин, маг, жрец и вор), здесь героев только двое и поневоле придется ради универсальности пожертвовать скоростью роста

## **ХАРАКТЕРЫ**

Состоят из двух определений. Всего характеров шесть. Они образуются понятиями из двух групп. Как уже было сказано выше, имеются такие виды, как:

**LAWFUL** — человек, которого искренне радуют окружающие, общество и его законы, лишаящие его свободы;

**CHAOTIC** — персоналист и индивидуалист, не интересующийся никем, кроме самого себя;

**NEUTRAL** — нечто среднее;

**GOOD** — добрый, совершающий свои поступки в соответствии с моралью и добродетелью своего времени;

**NEUTRAL** — ведет себя в соответствии с обстановкой.

(Повторимся — жаль, что убрали **EVIL** — любителей отрывать мухам крылышки...)

Собственно характер составляется из двух этих величин. Например, **LAWFUL GOOD** или **CHAOTIC NEUTRAL**. Кстати, вдвойне нейтральный персонаж называется **TRUE NEUTRAL**, а не **NEUTRAL NEUTRAL**.

## КАЧЕСТВА

Всего их шесть и они регулируют все ваши способности и таланты.

### — СИЛА (**STRENGTH**).

Это качество влияет на ваши атакующие способности в бою — как на попадание в противника, так и на поражение, которое вы ему наносите. Также от силы зависит ваша «грузоподъемность». Обычное значение силы не может превышать 18, но паладины, воины и странники могут иметь дополнительные значения в процентах, которые указаны после 18 через черту — от 18/01 до 18/00. Это не распространяется на халфлингов, чья максимальная сила 17.

### — ЛОВКОСТЬ (**DEXTERITY**).

Это качество оказывает воздействие на результативность использования метательного и стрелкового оружия, а также на взлом дверей и прочих запертых вещей. Кроме того, чем выше ловкость, тем лучше ваш Класс Доспехов.

Если ловкость выше 15, воины получают возможность драться обеими руками.

### — ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ (**CONSTITUTION**).

С этим все просто. Это качество влияет только на количество баллов здоровья.

### — УМ (**INTELLIGENCE**).

Качество, необходимое только магам. Оно влияет на количество новых заклятий, получаемых с ростом уровня.

### — МУДРОСТЬ (**WISDOM**).

Это качество нужно всем, так как чем оно выше — тем лучше персонаж сопротивляется магии. Особенно это касается жрецов, для их волшебства мудрость значит то же, что ум для волшебства магов, и даже более — как уже упоминалось

выше, если мудрость больше 12, то жрец получает дополнительные заклинания.

### — ОБАЯНИЕ (CHARISMA).

Обаяние влияет на то, чем кончается ваше общение с второстепенными персонажами. Кроме того, оно немного отражается и на агрессивности врагов, атакующих вас.

Кроме Качеств, имеются несколько Параметров.

### Баллы здоровья (HIT POINTS, HP)

Это мера вашего здоровья, зависящая от расы, профессии и телосложения персонажа. Атаки противника уменьшают ваше здоровье, когда оно опустится до нуля — ваш герой погибает. Восстанавливается здоровье отдыхом, заклинаниями и питьем соответствующих напитков. Максимальное значение **HP** растет с ростом уровня.

### Класс доспехов (ARMOR CLASS, AC)

Эта величина определяет, насколько противнику тяжело вас поразить. Кстати, она улучшается с понижением значения. Например, доспехи с **AC-7** лучше **AC+5**. Влияет на **AC** ловкость и защитная амуниция — щиты и различные доспехи, а также волшебные предметы — например, кольца или браслеты. Шлемы, как ни странно, на **AC** не влияют, исключая заколдованные. Но о волшебных шлемах в игре «Menzoberranzan» будет особый разговор...

### Опыт (EXPERIENCE, XP)

Эта величина никак не отражается на жизнедеятельности персонажа, кроме того, что с достижением определенных значений она вызывает повышение уровня. Баллы опыта даются за убитых врагов, открытые двери... в общем, за все ваши действия в игре.

### Уровень (LEVEL, LVL)

Важнейшая величина в игре. Она характеризует, насколько вы хороши в своей профессии. Чем выше уровень — тем результативней ваши атаки, тем эффективней заклятья магов и жрецов, тем лучше удастся вскрывать замки. Уровень растет при достижении определенных значений опыта.

### Пробить доспех с **AC0** (TO HIT ARMOR CLASS 0, THAC0)

Эта характеристика показывает, насколько вам сложно поразить врага. Удар наносится генерацией определенного числа — «броском кубиков». **THAC0** — это число, которое персонаж должен «выбросить», чтобы поразить доспех с **AC0**.

При нанесении удара рассчитывается следующая формула: **THAC0** атакующего — **AC** защищаемого. Получившийся результат и



есть то число, которое надо «выбросить». **THAC0** тоже, как нетрудно понять, улучшается с понижением. У всех профессий на первом уровне **THAC0** равен 20. Далее он у всех уменьшается (разными темпами) и на максимальном, двадцатом уровне у воинов, паладинов и странников он равен 1, таким образом, они всегда попадают в противников с неотрицательным АС.

## УПРАВЛЕНИЕ ИГРОЙ

Итак, после создания персонажей вы оказываетесь в таверне. Вся верхнюю часть экрана занимает окно с «видом из глаз». Внизу расположены окна для четырех персонажей и пиктограммы управления движением. Это — девять стрелок, расположенные в три ряда (слева направо):

**верхний ряд** — движения вперед-влево, вперед быстро, вперед-вправо;

**средний ряд** — поворот влево, движение вперед, поворот вправо;

**нижний ряд** — движения влево, назад, вправо.

Слева от этих пиктограмм расположены еще четыре.

— **Пиктограмма с точками** — переход в меню настройки программы.

**FLOORS ON/OFF** — включение/выключение изображения пола или земли.

**CEILINGS ON/OFF** — включение/выключение изображения потолка в помещениях.

**SKY ON/OFF** — включение/выключение неба на открытых пространствах.

**DISTANCING** — глубина изображения.

**SOUND ON/OFF** — включение/выключение звука.

**MUSIC ON/OFF** — включение/выключение музыки.

**PALETTE INTENSITY** — яркость изображения.

**STEP MOVEMENT ON/OFF** — включение/выключение дискретного (пошагового) движения.

**SCREEN SIZE** — размер экрана.

Чтобы изменить значение шкалы плавной настройки, нажмите на регулятор и, удерживая клавишу, установите в нужном месте.

— **Пиктограмма с дискетой и стрелкой к ней** — мгновенное сохранение игры на «нулевой» файл записи.

— **Пиктограмма с буквой N и стрелкой** — просмотр карты текущего района. Здесь вы, кроме автоматически заполняемой карты увидите следующие опции:

**Стрелки по бокам от пиктограммы с картой** — посмотреть карты других районов;

**Перо** — сделать пометку. Щелкнув на эту пиктограмму, нажмите курсором туда, где хотите писать, после чего вводите текст. **ESC** — выйти;

**Резинка** — стереть пометку (щелкните на опцию, а потом на стираемый текст);

**Буква A** — пиктограмма включает режим текстов. Если она выключена — сделанные надписи не видны, и писать-стирать невозможно;

**Принтер** — распечатать карту на принтере;

**Игровой экран** — возврат в игру;

**Карта** — просмотр карты локаций (**MAP OF LOCATIONS**), если вы ее нашли. Эта карта содержит план всего вашего пути. Выбрав один из пройденных участков, щелкните на него и вы увидите его план. Из этого режима можно выйти в простую карту (**пиктограмма с буквой N и стрелкой**) или в игру (**пиктограмма с экраном**);

**Дискета со стрелкой к ней и символ карты** — запись карты;

**Дискета со стрелкой от нее** — просмотр полной карты участка — без врагов, предметов и второстепенных персонажей (**NPC**), но со всеми дверьми, телепортерами и, самое главное, — с фальшивыми стенами (!).

— **Пиктограмма с дискетой и стрелкой от нее** — восстановление мгновенного сохранения.

Слева от пиктограмм движения расположен странный узор. Он ничего не значит, но, если вы находитесь под воздействием заклинаний **FLY** (Полет) или **LEVITATE** (Левитация), на его месте появляется регулятор высоты. Двигая его вверх-вниз по шкале, вы устанавливаете высоту над поверхностью.

В верхних углах орнамента по краям экрана находятся малогабаритные кнопки. Нажав на любую из них, вы получите главное меню в центре экрана. Оно содержит следующие опции.

**REST** — Отдых. При этом вы восстанавливаете потерянные **HP**. Маги и жрецы восстанавливают израсходованные заклятия (или учат новые). К сожалению, процесс сна может быть прерван появлением врага. А если он поблизости, вам вообще не дадут уснуть. Кроме того, за часы сна отравленный (**POISONED**) или

больной (**DISEASED**) персонаж может умереть. Если в отряде есть жрецы, перед сном вас спросят — будут ли они лечить отряд (**Will the Healers Heal the Party?**). Лечение позволяет сэкономить время сна, ничего не требуя взамен.

**PRAY** — Опция Жрецов, позволяет молиться для получения новых заклятий. Щелкнув на нее, вы увидите список всех заклятий, которые имеет этот жрец, распределенных по группам в соответствии со степенью их сложности. В каждой группе жрец обладает определенным числом молитв, которые он может изучить. Это число зависит от уровня и от мудрости жреца, вы видите его под номером каждой группы, над списком заклятий. Рядом с каждым заклятием находятся число и значки **[+]** и **[-]**. Нажимая на них, вы устанавливаете, сколько таких заклинаний будете учить. Общее число заклятий в группе не может превышать максимальное. Если вы хотите задействовать новое заклинание, но уже «включили» максимальное число в этой группе, снимите одно из них, нажав на **[-]**, а затем щелкните на **[+]** рядом с тем, которое хотите изучить. Чтобы выйти из этого режима, выберите **DONE**. Если в отряде более одного жреца, имя того, кому вы выбираете заклинания, будет значиться на «нажатой кнопке» сверху экрана, а имена остальных — на «отжатых». Чтобы перейти к другому жрецу, просто нажмите курсором на кнопку с его именем.

**MEMORIZE** — Опция Магов. Абсолютно ничем не отличается от **PRAY**, с той лишь разницей, что жрецы получают магию, молясь богам, а маги — уча свою книгу заклинаний. Однако, и тем, и другим для получения выпрошенных или выученных заклинаний требуется сон.

**AUTOMAP** — Карта. См. «**Пиктограмма с буквой N и стрелкой**».

**LOAD** — Восстановление игры. Щелкните и выберите нужный файл.

**SAVE** — Сохранение игры. Выберите файл и введите имя.

**QUIT** — выход в DOS.

**OPTIONS** — Настройка программы. См. «**Пиктограмма с точками**».

Теперь разберемся с персонажами. Их может быть четверо, о чем свидетельствуют четыре ниши внизу экрана. Но, так как в начале у вас лишь двое героев, крайние пока свободны.

Над лицами героев расположено по два окошка с изображением их рук или предметов, которые они держат. При помощи этих окошек производятся атаки и все действия с предметами. Для этих действий надо нажать на нужную руку, предварительно вложив в нее предмет. Если она пуста

или там есть оружие — производится удар. Если напиток — он выпивается. Если свиток или письмо — читается, при этом со свитка производится соответствующее заклинание, а письмо демонстрируется на экране. Магические предметы (свечи, музыкальная шкатулка, камни) активируются. В общем, различных вещей, которые можно было бы использовать, очень много, и большинство из них и внешним видом, и применением напоминают обычные земные объекты, поэтому разобраться с ними Вам не составит особого труда.

Между руками находится символ магии, которой владеет персонаж (если владеет). У магов это книга, у жрецов — Золотой Анкх (Анкх — языческий символ в виде креста с кольцом вместо верхней планки), Голубой Анкх — у паладинов, и, наконец, печать — символ Личных Способностей, наличие которых зависит от расы и профессии. Если вы нажмете сюда, появится список заклинаний. Вверху его находятся семь пиктограмм, одна с буквой **A**, а остальные — с цифрами от одного до шести. **A** выводит список Личных Способностей, а цифры — заклятия соответствующих групп. Чтобы задействовать заклинание, нажмите на него, при этом:

— если заклинание действует на одного из героев по выбору — вам предложат определить, на кого именно (щелчок на портрет);

— если чары действуют на заклинателя — они творятся автоматически;

— если заклинание является мгновенным боевым (например, **FIREBALL**) — вам предложат выбрать цель для выстрела;

— если заклинание является продолжительным боевым (например, **FLAME BLADE**), магический эквивалент оружия появится в руке у заклинателя, при этом, если у него есть что-либо в руке, этот предмет уйдет в **INVENTORY** (труднопереводимый в данном контексте термин, обозначающий фактически «вещмешок» героев). Если же у заклинателя в **INVENTORY** свободного места нет — заклинание не состоится.

То же касается и боевых заклинаний, действующих не мгновенно, как выстрелы, а с задержкой, «повисая» в руке волшебника, как продолжительные заклинания, но при этом используемых только раз.

Приводить все заклинания и Способности бессмысленно — их слишком много, но некоторые все же перечислим.

### **З а к л и н а н и я   М а г о в :**

защитные — **ARMOR, SHIELD, STONE SKIN, SPIDERCLOAK ARMOR;**

атакующие — **CHILL TOUCH, SHOCKING GRASP, LICH TOUCH, CLAWS OF UMBER HULK** — одноразовые с задержкой **BURNING HANDS, MAGIC MISSILE, AGANNAZER'S SCORCHING, MELF'S ACID ARROW, STINKING CLOUD, FIREBALL, FLAME ARROW, LIGHTNING BOLT, VENOM BOLT, ACID BOLT** — выстрелы мгновенного действия;

специальные — **LIGHT** — включение света;

**FEATHER FALL** — замедление падения;

**DARKNESS** — процесс, обратный **LIGHT**, то есть резкое потемнение (зачем?..);

**INVISIBILITY** — невидимость;

**FLY** — полет, при этом вы можете двигаться на любой высоте, регулируя ее по шкале, которая упоминалась выше;

**ENCHANT ITEM** — заколдовать оружие, при этом ваш **THACO** при использовании этого оружия улучшается на единицу. Оружие можно заколдовать несколько раз. При этом, щелкнув на него в **INVENTORY**, вы увидите после его названия число от +1 до +3, свидетельствующее о том, что оно заколдовано;

**PASSWEB** — позволит вам проходить через паутину;

**LEVITATE** — позволит подниматься в воздух, но двигаться (в отличие от **FLY**) вы не сможете — будете только висеть на месте.

### **З а к л и н а н и я   Ж р е ц о в :**

защитные — **BLESS, MAGICAL VESTMENT, PRAYER, FORTIFY**;

целительные — **CURE WOUNDS, SLOW** и **NEUTRALIZE POISON, VENOM IMMUNITY, CURE DISEASE, REMOVE PARALYSIS, FREE ACTION**;

атакующие — **CAUSE WOUNDS, DARKFIRE** — одноразовые с задержкой **SPIRITUAL HAMMER, FLAME BLADE** — продолжительные, **FLAME STRIKE** — мгновенный выстрел;

специальные — **DETECT MAGIC** — определение заколдованных предметов, **LIGHT** — то же, что у магов, **PASSWEB** — то же, что у магов.

### **С п о с о б н о с т и :**

Здесь отметим вышеупомянутую Способность **LAY ON HANDS** (см. «Паладин»). Остальные способности аналогичны одноименным заклинаниям.

Теперь, разобравшись с магией, щелкните на портрет одного из героев и окажетесь в их общем **INVENTORY**. Здесь вы видите опять же четыре сектора, по каждому из потенциально возможных

героев. В верхней части расположен портрет и шкала здоровья. Чуть правее — некоторая информация о герое:

**щит с цифрой** — цифра обозначает Класс Доспехов (**AC**);

**циферблат** — щелчок на эту пиктограмму покажет вам максимальную грузоподъемность героя (**MAX**), его нынешнюю грузоподъемность (**CURRENT**) и выводы из этого, например, **UNENCUMBERED** (Незагруженный) или **LIGHT** (Легко нагруженный);

**череп** — появляется, если герой находится под отрицательным воздействием. Нажав на череп, вы увидите, в чем заключается это воздействие — например, **POISONED** (отравлен) или **DISEASED** (болен);

**книга** — появляется, если герой находится под положительным магическим воздействием. Нажав на книгу, вы увидите, какие заклинания на него наложены.

Ниже расположена опция со стрелкой. Левый клик на нее выведет полный список информации обо всех Качествах и Параметрах этого героя, а правый — всех героев. Здесь имеются: Профессия, Уровень (**LEVEL**), или Уровни через дробную черту, если герой обладает не одной профессией, Характер, Раса и Пол. Затем — зашифрованные качества: Сила (**STR**), Ловкость (**DEX**), Телосложение (**CON**), Ум (**INT**), Мудрость (**WIS**) и Обаяние (**CHA**). На каждое качество приходится два числа: первое — текущее, второе — базовое. Ниже расположены класс доспехов (**AC**) и число баллов здоровья (**HP**) через дробную черту — сначала пишется текущее значение, а потом — максимальное. Еще ниже находится значение набранного Вами Опыта (**TOTAL XP**) и в самом низу — количество опыта, необходимое для достижения следующего уровня (**XP TO NEXT LEVEL**). Повторный щелчок на стрелку возвращает вас в **INVENTORY**.

Под портретом находится фигура персонажа с одетым на него снаряжением. Итак,

**ДОСПЕХИ:** одеваются на тело. Встречается много разновидностей: **PADDED ARMOR** (набивной доспех), **LEATHER ARMOR** (кожаный доспех), **RING MAIL** (кольчатый панцирь), **SCALE ARMOR** (чешуйчатая броня), **CHAIN MAIL** (кольчуга), **BANDED MAIL** (ленточный доспех) и **PLATE MAIL** (латы). Кроме того, вы найдете много специальных доспехов — например, **ADAMANTITE CHAIN MAIL**, который значительно легче простого **CHAIN MAIL**, **KENKU ARMOR** — доспех **KENKU** — к сожалению, носить его может только представитель этой расы человеко-птиц, который встретится у вас на пути, **CHAIN MAIL** Дриззта До'-Ардена (да-да, того самого Дриззта, да еще и на нем самом), **ELF GHOST PLATE MAIL** — золотые латы, которые, в отличие от обычных, могут носить эльфы, и многое другое. Кстати, не

верьте тому, что будет написано, когда вы возьмете доспехи. Ориентируйтесь по изменению вашего **АС**, одевая их. Допустим, **CHAIN MAIL** Дриззта улучшает **АС** на 9, но, когда вы его берете, пишется: **CHAIN MAIL AC BONUS 5**.

Еще надо отметить следующий момент. Если герою по причине профессиональной непригодности нельзя одевать какие-то доспехи — программа просто не позволит сделать это. А вот если герой является «совместителем», например, Воином-Магом, то он может, как воин, одеть даже **PLATE MAIL**, хотя маги носят лишь **ROBE** (мантия) или **CLOAK** (плащ). Однако, колдовать в этих доспехах он не будет. Но стоит вам их снять, как магические способности восстановятся в полной мере. Несмотря на кажущееся неудобство, это свойство дает «совместителям» гигантское преимущество перед «чистыми» представителями профессий, ограниченных в выборе доспехов. Если вы хотите, чтобы воин-маг поколдовал в бою — войдите в его **INVENTORY** (при этом игра остановится), разденьте его и вернитесь в схватку, быстро употребите нужное заклятие и вновь оденьте на него доспехи. При некотором навыке ваш герой будет беззащитен не более двух секунд, тогда как «нормальный» маг давно погибнет из-за постоянно плохого **АС**, несмотря на всю свою магию.

**ШЛЕМ:** их много, они одеваются на голову и не влияют на **АС**, исключая один особенный шлем...

**ЩИТ:** одевается на руку (обычно левую). Большинство щитов хоть и разной формы, но защищают одинаково (**AC1**). Однако вы можете найти **SHIELD OF LIGHTNING PROTECTION** (Щит Защиты от Молний), который улучшает **АС** на 2 (хотя написано, опять же, один) и к тому же усиливает сопротивляемость молниям, в изобилии имеющимся в пещерах.

**ОРУЖИЕ:** оружия здесь много, как простого, так и магического. В числе последнего — ятаганы **ICINGDEATH** и **TWINKLE**, принадлежащие Дриззту, топор **AXE OF HURLING** или дротик **JAVELIN OF LIGHTNING**. Всякое оружие обладает определенной поражающей способностью, которую можно выяснить, шелкнув на него. Она состоит из двух пунктов, которые пишутся через дробь. Первое значение — повреждение, наносимое мелким и средним врагам, второе — крупным. Впрочем, вы уже знаете, как можно верить этим надписям. Среди ручного оружия можно выделить Тупое (булавы и посохи) — это единственное оружие, доступное Жрецам. Двуручное оружие (Двуручный Меч — **TWO-HANDED SWORD**, Алебарда — **HALBERD**, Посох — **QUARTER-STAFF**) занимает обе руки, поэтому вы не можете использовать щит. Тут надо упомянуть, что герои, стоящие по краям, находятся в бою немного сзади, и в помещениях (включая подземелья) могут сражаться только двуручным оружием. Кроме ручного, также имеется широкий выбор метательного и «стрелкового»

оружия. К метательным относятся — особые ножи (**THROWING KNIFE**) и копыя (**SPEAR**). Из магического метательного оружия, кроме вышеупомянутого **JAVELIN OF LIGHTNING**, упомянем Кинжал Метания (**DAGGER OF THROWING**), который обладает лучшими качествами бумеранга, то есть возвращается к вам после каждого броска. «Стрелковое» оружие — луки (**BOW**), арбалеты (**CROSSBOW**) и пращи (**SLING**) — требуют боеприпасов. Это стрелы (**ARROWS**), арбалетные болты (**CROSSBOLTS**) и камни (**SLING STONES**). Для стрельбы из лука и арбалета необходимо за спиной иметь колчан со стрелами, кроме того, для лука требуются обе руки.

**БРАСЛЕТЫ, КОЛЬЦА, ОЖЕРЕЛЬЯ:** вся бижутерия одевается туда, куда принято — браслеты (и перчатки) на запястья, ожерелья на шею, кольца — на кисти рук, изображенные по бокам от ног героя. Все эти предметы имеют в себе некоторую волшебную силу. В частности, Кольцо Колдовства (**RING OF WIZARDRY**) добавляет вам три заклинания третьего уровня, Кольцо Защиты (**RING OF PROTECTION**) улучшает АС на единицу, Перчатки Силы Каменного Гиганта (**GAUNTLETS OF STONE GIANT STRENGTH**) доводят Силу носящего до 20 и так далее.

Наконец, под фигурой расположен собственно **INVENTORY**, имеющий место для 12 предметов (у магов — 11, двенадцатой является магическая книга). Для начала рассмотрим приспособления, позволяющие расширить вместимость ваших карманов. Это:

Сумка (**POUCH**): вместимость — 4 места и 8 единиц веса;

Заплечный Мешок (**SACK**): 8 мест и 30 единиц веса;

Сундук (**CHEST**): 8 мест и 100 единиц веса.

Также есть специальные приспособления, например, футляр для шести свитков (**IVORY CASE**) или кольцо для шести ключей (**KEY RING**). Однако, кроме самого факта своего существования, предметы обладают еще и массой. Грузоподъемность героев служит вторым фактором, ограничивающим число бесполезного барахла в **INVENTORY**. Тут уже никакой сундук не поможет — если в нем лежит сто единиц веса, он и будет весить сто единиц.

И тут на помощь приходит волшебная сумка **BAG OF HOLDING**. Мало того, что она вмещает 255 единиц веса, то есть 2,5 полных сундука — она еще и ничего не весит, даже будучи набитой битком. К сожалению, эту сумку, как и другие полезные штуки, надо еще найти.

Чтобы взять предмет на экране, надо подвести к нему курсор (он примет форму руки) и щелкнуть правой кнопкой — предмет «повиснет» на курсоре. Далее, вы можете вновь бросить или





положить его, повторно нажав правую клавишу, или отправить в **INVENTORY** — для этого наведите взятый предмет на портрет одного из героев и нажмите левую клавишу. Все операции с предметами в **INVENTORY** осуществляются именно этой кнопкой. Когда предмет «висит» на курсоре, вверху появляется надпись, содержащая его название, вес (**WEIGHT**) и какие-нибудь свойства (вместимость для мешков, **АС** для доспехов и так далее).

Итак, некоторые **ПРЕДМЕТЫ**:

**КЛЮЧИ** — служат для отпираания дверей;

**СВЕЧИ** — содержат в себе некоторые заклинания;

**СВИТКИ** — также содержат заклинания. Кроме того, маги могут переписывать свитки (фиолетовые) в свою книгу. Для этого возьмите свиток, подведите к книге мага (левый верхний угол полки) и щелкните левой кнопкой, при этом свиток исчезнет, а в дальнейшем маг сможет учить и использовать это заклятье (если, конечно, он дорос до соответствующего уровня заклинаний);

**НАПИТКИ** — восстанавливают здоровье, временно повышают некоторые параметры героев или воздействуют так же, как аналогичные по названию заклинания.

Конечно, предметов намного больше, но эти — основные.

## БОЙ

Когда вас атакуют, можем предложить два способа. Первый — поочередно щелкать на держащие оружие руки героев (окошки над портретами, см. выше), второй — навести курсор на врага (при этом курсор примет форму меча) и жать левую клавишу — ваши герои автоматически будут поочередно наносить удары. И еще. Как ни смешно это звучит, но, если вы сами настраивали Качества и поставили максимальную Силу — деритесь голыми руками. Кулаки сильного человека ненамного уступают оружию по поражающей способности, но зато почти не требуют времени для замаха. К тому же можно драться обеими руками. В результате вы обрушиваете на противника настоящий шквал ударов, под которым ему долго не выстоять.

## ДВЕРИ

Они открываются либо ключами, либо кнопками или рычагами. Во втором случае просто найдите кнопку и щелкните на нее левой клавишей. Если же дверь заперта на ключ, то, найдя его, «повесьте» на курсор, подведите к замочной скважине и нажмите левую клавишу.

## ОБЩЕНИЕ СО ВТОРОСТЕПЕННЫМИ ПЕРСОНАЖАМИ

Они обозначены на картах голубыми точками. Подойдя к такому персонажу (пример рядом — трактирщик), наведите на него курсор — он примет форму **SPEECH BALLOON** с вопросительным знаком. Нажмите и вступайте в разговор, выбирая реплики щелчком левой кнопки мыши.

## ПРОЦЕСС ИГРЫ

Это — для тех, кто любит подсказки.

Поговорите с трактирщиком. Затем выйдите и подберите три ведра с водой. Идите на восток, там будет колодец и несколько ведер — пустых и полных. Наполните пустые ведра (подойдя к колодцу с ними в руках и шелкая на них). Затем идите к горящему складу на юго-востоке. Становясь перед огнем и, нажимая на полные ведра в руках, вы потушите склад, о чем вас уведомит один из героев. Идите на север, поговорите с начальником стражи и возьмите с собой. Затем вернитесь к трактирщику, он даст вам в награду магический шлем с **AC-2**. Не странно ли, что простой трактирщик владеет таким сокровищем? Идите на восток из деревни. В лесу будет стоять дом Вермулеана (**VERMULLEAN**), который расскажет вам о дроу и **UNDERDARK**. В частности, вы узнаете о губительной радиации и непроглядной тьме, от которых могут спасти лишь **GEMS OF INFRAVISION**.

Дальше — на восток, в **ICEWIND DALE PLAINS 1**. На севере вы найдете тайное убежище Дриззта До'Ардена, но там нет ни хозяина, ни чего-либо ценного. На востоке находится пещера великанов — Вербергов (**VEERBERG**), которые доставят вам немало хлопот. Там найдите четыре бесцветных камня. Вам поможет преодолевать преграды Напиток Прыжков (**POTION OF JUMP**). Найдя флакон, выпейте его, и **JUMP** появится среди Способностей выпившего. Когда надо будет прыгнуть — просто активируйте эту Способность.

Забрав камни, идите на юг, в **ICEWIND DALE PLAINS 2**. По дороге вам встретится Дриззт — возьмите его с собой. Кстати, у него есть возможность призывать в помощь пантеру из другого мира. Для этого положите ему в руку и используйте **GUENHWY-VAR FIGURINE**. Уже в самом **ICEWIND DALE PLAINS 2** вам встретится Вонар (**VONAR**), представитель расы Кенку — чело-веко-птиц. Советуем взять его вместо Бальдассара, начальника стражи — «мавр сделал свое дело, мавр может уйти». Теперь вернитесь к Вермулеану и он превратит ваши камни в **GEMS OF INFRAVISION**, а один из них — в Камень Зимы (**STONE**

**OF WINTER**), который не только защищает от радиации, но и позволяет раз в день стрелять из него мощным потоком холода. Этот камень Вермулеан делает специально для Вонара.

Получив камни, вернитесь в **ICEWIND DALE PLAINS 2** и на юго-востоке найдете вход в пещеру. За ним лежит **UNDERDARK**. Вернее, сначала лежат две больших области под названием **DESCENT TO UNDERDARK** — Погружение в **UNDERDARK**. Здесь много фальшивых стен и лестниц с этажа на этаж. Вам придется несколько раз опускаться и подниматься с первого этажа на второй и обратно. Также вам повстречаются преграды (на этот раз их надо преодолевать с помощью **FLYING POTION** — напиток полета) и паутины, преодолевать которые надо при помощи напитков (или свитков) **PASSWEB** — проход через паутину. На втором этаже вам надо будет посетить подземное озеро, где обитает прекрасная девушка, при сближении превращающаяся в жуткого монстра, который ко всему прочему может заразить болезнью. Убив монстра, идите по плитам и выходите во второй выход, забрав по дороге доспехи. В итоге вы найдете спуск в Гномьи Пещеры (**DWARVEN CAVES**). Там нет ничего полезного, кроме надписи на воротах. Прочитайте и запомните ее. В западной части пещер вы встретите юную эльфийку. Можете ее взять, можете оставить, но не пытайтесь убедить ее в том, что она еще маленькая — она обидится и нападет на вас, приняв обличье **YOSCHOL'a** — жуткого демона, неуязвимого для обычного оружия. Наконец, на севере вы найдете дорогу в Храм Думатойна (**TEMPLE OF DUMATHOIN**). Обойдите весь храм. Найдите ключ и отоприте дверь, убейте мудреца Дерро и почитайте книги — будет занятно. Кстати, Дерро — это раса злых гномов, захвативших шахты и Храм. Обойдя все, взгляните на карту и вспомните надпись на двери — «Святой символ в наконечнике правого молота». Обратите внимание — правый и левый коридоры и в самом деле похожи на молоты. Идите в вершину правого коридора. Через фальшивую стену проникните внутрь тайной каморки и нажмите кнопку, после чего найдите фальшивую стену в другом пустом пространстве этого же молота. Там и будет Святой Символ Думатойна — **HOLY SYMBOL OF DUMATHOIN**. Да, не забудьте подобрать ключ, который выпадет из тела Дерро-Мудреца в комнате с книгами. Откройте им комнату в левом молоте и спускайтесь на второй этаж. Там найдите ключ и откройте дверь на северо-востоке. За ней, после череды телепортеров, будет находиться Рог. Используйте его в юго-восточном зале у статуи гнома с кубком. Кубок выпадет, возьмите его и Символ в руки и идите к воротам на третий этаж.

На третьем найдите ключи и выломайте киркой из стены бриллиант. Также выламывайте синие камни, а вот желтые и зеленые — не надо, иначе программа зависнет. Добравшись до фонтана, используйте бриллиант и заговорите с фонтаном. Он

даст вам **AXE OF HURLING** и попросит выполнить какое-то задание (не помним какое, мы даже не брались за него). Идите в юго-восточный угол, где будет лестница в непосещенную комнату первого этажа, а оттуда — в опять же непройденный кусок пещер. Там на вас падет тьма, и Дриззта уведут его разгневанные сородичи, оставив, правда, на память доспехи, но забрав и ятаганы, и фигурку пантеры. Сядьте в вагонетку, и она привезет вас в пещеры **GHALEB-DUR**. Здесь принесите каменному лицу в стене каменное же ожерелье и оно откроет вам проход, за которым будет вход в **CAVE OF DRIDERS**. Здесь вы попрыгайте по телепортерам, пока не найдете вход во вторую часть. Там поговорите с драйдером-колдуном (**DRIDER MAGE**), и он даст вам, в обмен на обещание вернуть ему облик дроу, свиток с заклятьем для превращения в паука. Кстати, драйдер — это нечто вроде кентавра, но только вместо человека в нем участвует дроу-эльф, а вместо лошади — гигантский паук. Покиньте эту часть через другой выход.

Вскоре вы найдете Бездну с мостом из паутины. Используйте свиток, полученный от драйдера, чтобы пересечь ее, и найдите зомби — перевозчика через подземную реку. Уплатите ему два синих камня, и он доставит вас к «предбаннику» Мензоберранзана (**APPROACH TO MENZOBERRANZAN**). В юго-западном углу будет вход в город. Вы увидите его план. При наведении курсора на некоторые здания будут появляться их названия. Идите в **MERCHANT'S BAZAAR**. Там найдите лавку ведьмы **SSAR TARRELL** — возлюбленной нашего старого знакомого драйдера-мага. Она отправит вас в **TOWER SORCERE**. Поговорите с тамошним колдуном, он потребует **MUSIC BOX OF HEALING** — музыкальную шкатулку Исцеления.

Вернитесь на Базар и найдите там лавочника. Именно он является счастливым обладателем шкатулки, но расстаться с ней задаром не желает. Он хочет ваш Шлем. А вы не давайте! Тогда он потребует Перчатки Тринции (**TRINCIA'S GAUNTLETS**), которые находятся в первой **MANTLE CAVERN** (к северо-востоку от города). Найдите их, вернитесь и поменяйте на шкатулку. К сожалению, Шлем вы все равно потеряете — его сопрут на выходе.

Идите опять к магу в **TOWER SORCERE**. Он даст вам свиток с заклятьем, теперь вы можете идти в дом клана **BAENRE**. Там вы освободите дух драйдера-мага, после чего увидите странное зрелище — трактирщика из деревни, который дал вам шлем, — как оказалось, только для того, чтобы вы, как дурак, тащили его сюда... Но — обломалось, так как шлем у вас уже «увели». В результате трактирщика казнят, а вас отпускают.

Идите вновь к **SSAR TARRELL**, она будет уже вместе со своим возлюбленным экс-драйдером. Поговорите с ней, и та пошлет



вас к колдуну клана **FEY BRANCHE**. Найдите и пообщайтесь с ним. Во-первых, он придаст вам облик дроу и посоветует найти в таверне **CARPATHIAN'S** Риззена До'Ардена! А во-вторых, вы, наконец, узнаете, что бывший ваш Шлем — часть могущественного артефакта, посвященного Лолт. Он состоит из трех частей — Шлема, Паука и Камня Лолт. До'Арден ищет могущества, как и **BAENRE** и **FEY BRANCHE**, и им необходим только камень, так как Паук у них был, а Шлем они украли у вас. Последуйте совету одного из ваших героев и вновь (теперь уже в последний раз) идите к **SSAR TARRELL**. Уломайте ее соединить вас с Вермулеаном, и тот «вдруг найдет» у себя еще один вроде как **GEM OF INFRAVISION**, но побольше и со скорпионом внутри. Это и есть Камень Лолт, и добрый друид отдаст его вам.

Теперь идите в **CARPATHIAN'S TAVERN** и поговорите с Риззеном, упомянув слово **SANCTUARY** (это пароль). Он даст вам карту дома клана До'Арден (а именно родственники Дриззта организовали нападение на деревню, и как раз там находятся и Дриззт, и пленники, и Шлем) и пароль для входа. К сожалению, вам еще нужны пропуска (**INSIGNIA**), которых у Риззена, решившего продать своих **FEY BRANCHE**'ам, нет. Он отправляет вас к известному бандиту **JARLAXLE**, который как раз пьянствует в другой таверне — **GOLVELLIUS' TAVERN**.

Поговорите с Джарлаксом, он пообещает вам пропуска в обмен на золотое ожерелье, которое находится в сундуке в потайной комнате в середине второй **MANTLE CAVERN** (она находится северо-западнее города). Найдите ожерелье и принесите Джарлаксу, который вас бессовестно надует. Никаких пропусков у него нет, единственное, чем он может помочь — это информацией о том, что в юго-западной части **MANTLE CAVERN-1** бродят четверо дроу из клана До'Арден, и у них есть пропуска.

Идите туда, убейте дроу и заберите все четыре пропуска (выглядят как синий круг с красным пауком), даже если у вас только один персонаж. Теперь, покинув пещеру, вы можете идти в гости к До'Арденам. Их родовой замок находится у западной границы города (экрана). Войдя, поговорите со стражами. Если вы знаете пароль, они вас впустят.

Идите на север, там, за фальшивой стеной, находится ящик с заколдованным длинным мечом (**LONG SWORD**) и Кольцом Колдовства (**RING OF WIZARDRY**). К западу вы найдете три двери, запертые на одинаковый красный замок. Ключ от них (**GOLD KEY WITH RED GEM**) находится во второй комнате к западу от комнаты с ящиком. Откройте им двери. Далее будет лежать область, не содержащая ничего полезного, кроме трех дверей с зелеными замками и ключа к ним (в комнате к югу от южной двери). Откройте им самую северную из трех дверей, войдите в зал к северу от коридора и пройдите через фальшивую

стенку на западе. Там найдете **GOLD CIRCLE KEY**. Покиньте этот район и откройте южную зеленую дверь (за центральной нет ничего, кроме скорпионов). Вы пройдете мимо камеры с пленниками, охраняемой двумя дроу. Освободить их невозможно. Идите дальше на запад и откройте дверь найденным ключом. Там находятся ворота, которые ведут в цитадель замка До'Арден — область Высокородных (**NOBLE'S AREA**).

Пройдите немного на запад и упретесь в дверь, охраняемую двумя дроу. Ее не открыть, поэтому исследуйте остальную часть. В конце концов вы найдете подъемник, ведущий на второй этаж. Обойдите весь этаж. В его северо-западной части находятся две фальшивых стены. Одна из них ведет в маленькую комнату, где лежит еще один **MUSIC BOX OF HEALING**, другая — в зал с телепортером в северо-западном углу. Телепортер перенесет вас в юго-восточную часть этажа. Идите на запад, пока не найдете дверь. За дверью будет зал с фальшивой стеной, за которой — комната, где хранится ваш Шлем. К сожалению, в тот момент, когда вы уже протянете за ним руку, появится ваш старый друг Риззен До'Арден — то ли он передумал предавать родственников, то ли хочет взять Шлем для клана **FEY BRANCHE**. Убив его, найдите фальшивую стену в северо-восточной части комнаты. За ней будет сундук со Шлемом (на который До'Арден уже прицепили Паука) и ключом от охраняемой двери на первом этаже. Взяв Шлем, положите его в **INVENTORY**, а затем перенесите на него Камень Лолт — во-первых, **АС** Шлема улучшится на единицу, а во-вторых, он обретет, наконец, свое истинное имя — Шлем Пауков (**HELM OF SPIDERS**). За сундуком имеется телепортер, который вернет вас в северную часть этажа. Теперь спуститесь на первый этаж и откройте ту самую дверь. Войдя, идите на юго-запад. Там, в одном из залов, найдете ключ и оба ятагана Дриззта — быть может, они вам понадобятся.

Затем идите на север, при этом вы минуете три запертых на голубой замок двери. В северо-западном углу вы найдете дверь с золотым замком. Откройте ее найденным ключом и идите на юг, там отыщите фальшивую стену. За ней будет лежать ключ с Голубым Камнем (**GOLD KEY WITH BLUE GEM**). Вернитесь и отоприте им одну из запертых дверей. Убив стражников, войдите в дверь на западе. Там вас уже ждет Вьерна До'Арден (**VIERNA DO'URDEN**). Она — жрица, но гораздо сильнее обычных. Убив ее, глубоко вздохните — осталась последняя схватка. Войдите в ворота в западной стене. Вы окажетесь в святилище Лолт, где Мэлис До'Арден (**MALICE** — злоба) готовится принести Дриззта в жертву богине-паучихе дроу. Увидев вас, она пошлет на вас **YOSCHOL**'а. Как мы уже говорили — его можно поразить только магией или волшебным оружием. Поэтому, перед тем, как войти в святилище, либо вооружитесь ятаганами Дриззта и **AXE OF HURLING**, либо заколдуйте свое оружие, использовав заклятье

**ENCHANT WEAPON** (кстати, свиток с этим заклятием вываливается из погибшей Вьерны). В общем, побыстрее расправьтесь с **YOSHO**’ом и идите убивать Мэлис. Когда она погибнет, ваши герои поведают вам о том, что кто-то атаковал замок До’Арден. Затем найдите в зале жрицу, помогавшую Мэлис. Когда вы убьете ее, игра закончится — спасенный Дриззт освободит пленников и выведет всех вас к деревне, где и распрощается «до следующей встречи». А замок До’Арден после смерти Мэлис будет захвачен и уничтожен.

### Информация

**Название:** Forgotten Realms:  
Menzoberranzan

**Год:** 1994

**Фирма:** Dreamforge, Strategic  
Simulations, Inc.

**Размер архива:** 9,7 Mb

**Размер на диске:** 25,9 Mb

**Игроков:** 1

**Управление:** клавиатура, мышь

# FORMULA ONE GRAND PRIX

На протяжении ряда лет различные фирмы выпускали в свет игровые программы, имитирующие гонки самой популярной в мире серии «Формула-1». Но, без сомнения, самый удачный симулятор был создан в 1991 г. фирмой «Microprose». Легкость управления, реальные трассы этапов Grand Prix и замечательная SVGA-графика доставили массу приятных ощущений любителям автомобильных состязаний.

Запустив игру, вы попадаете в первое меню — язык общения с компьютером (английский, французский или немецкий). Выбрав тот, на котором вы хоть что-нибудь сможете понять, переходите к следующим опциям.

## STARTUP MENU

Вам предлагается два варианта начала игры:

**QUICK RACE** — моментальное начало гонки без предварительного выбора автомобиля, гонщика и трассы, без участия в квалификационном заезде, то есть для тех, кому совсем не терпится сесть за руль болида Формулы-1.

**MAIN MENU** — главное меню, которое содержит в себе девять пунктов.

— **QUICK RACE** — вы снова можете вернуться в быстрое начало гонки.

— **DRIVER/TEAM SELECTION** — выбор гонщика и команды.

Выбрав эту опцию, нужно, для начала, определиться с командой, за которую будете выступать. Вам предлагается: слева — 18 команд (названия вымышлены), а справа — номера гонщиков. Обратите внимание, желтым цветом выделен номер гонщика, под чьим именем вы участвуете в соревнованиях (по умолчанию — это гонщик номер 1). Если вы хотите ездить за другую команду и, соответственно, гонщика, войдите в название этой команды и над именем водителя выберите опцию **SELECT**. Теперь вы будете выступать именно за него. (Не забудьте предварительно над именем первого перевести курсор в положение **DESELECT**). После завершения процедуры выбора гонщика, сделав подтверждение **OK**, вы снова возвращаетесь в **MAIN MENU**.

Для тех, кого не устраивает езда за вымышленную команду и тех, кому хочется погоняться рядом с Шумахером и Хиллом, существует вариант редактирования названий команд и имен





гонщиков. В этом случае вам придется вернуться в меню **DRIVER/TEAM SELECTION** и, выбрав опцию **EDIT TEAM NAME**, планомерно менять названия команд, фирм изготовителей двигателей и имена гонщиков (вплоть до своего собственного). Небольшое количество манипуляций, знаний, фантазии,— и реальный состав участников гонок Формулы-1 перенесется с экранов телевизоров на экран вашего монитора.

Для того, чтобы сохранить проделанный вами титанический труд, потребуется следующий пункт главного меню **LOAD/SAVE GAME**.

— **LOAD/SAVE GAME** — выбрав эту опцию, которая служит для записи в память компьютера различных параметров игры и возможности ее продолжения с того места, где вы ее прервали ранее, попадаем в следующее меню **LOAD/SAVE MENU**, состоящее из восьми пунктов:

**LOAD GAME** — дальнейшее продолжение ранее начатого соревнования;

**LOAD TRACK RECORDS** — загрузка рекордов трассы;

**SAVE TRACK RECORDS** — запоминание личных рекордов, установленных вами в ходе соревнований;

**LOAD NAMES** — ввести созданные вами названия команд и имена гонщиков;

**SAVE NAMES** — сохранить названия команд и имена гонщиков после выполнения всех действий, описанных выше;

**LOAD CAR SETUPS** — загрузка технических параметров, с помощью которых вы усовершенствовали свой автомобиль;

**SAVE CURRENT CAR SETUPS** — запоминание текущего технического состояния вашего болида;

**RETURN TO MAIN MENU** — возвращение в главное меню.

— **HELP OPTIONS SETUP** — с помощью этого пункта меню вы можете установить различные технические параметры болида Формулы-1, упрощающие или, наоборот, усложняющие его управление:

**AUTO BRAKES** — автоматическое торможение при приближении к очередному повороту на трассе;

**AUTO GEARS** — автоматическая коробка передач, которая переключается на нужную ступень без вашего участия, в зависимости от особенностей трассы;

**SELF-RIGHTING SPINS** — устойчивость автомобиля при скоростном прохождении трассы;

**INDESTRUCTABLE** — неразрушаемость автомобиля при столкновении и авариях на трассе;

**DOTTED «BEST LINE»** — наличие разметки (белых и желтых пунктирных линий) на трассе, помогающее вести автомобиль по верной траектории;

**SUGGESTED GEAR** — наличие подсказки для переключения коробки передач на нужную ступень.

Чтобы задействовать один из данных параметров, вам нужно напротив него установить **YES**, отменить — **NO**. Новичкам советуем начинать участие в гонках, имея максимально упрощенный вариант технических установок.

— **PRACTISE ANY CIRCUIT** — этот пункт дает возможность прокатиться по любой из шестнадцати трасс, являющихся этапами чемпионата мира в Формуле-1. Очень полезно совершить ознакомительные заезды, чтобы уверенно чувствовать себя в дальнейшем. Здесь же вы сможете рассмотреть трассу с высоты птичьего полета, получить данные о ее протяженности, узнать, кто до вас установил здесь рекорд прохождения круга во время квалификации и в самой гонке, при этом технические результаты приведены из реальной истории гонок.

— **NON-CHAMPIONSHIP RACE** — здесь вам предлагается принять участие в одной гонке сезона, не идущей в общий зачет чемпионата. Вы сами выбираете трассу, после чего оказываетесь в **GRAND PRIX MENU**:

**FREE PRACTICE** — свободная практика, предшествующая выступлению в квалификации, где вы можете опробовать трассу и почувствовать автомобиль;

**QUALIFYING** — квалификация. Очень важный этап соревнований, предшествующий основной гонке. От результатов квалификации зависит ваше место на старте основной гонки. Во время квалификации вы боретесь не с соперниками, а со временем. Ваша задача — как можно быстрее пройти круг. Старт происходит из технического бокса вашей команды. Перед вами — табло результатов. Нажмите **SPACE**, и оно исчезнет. Механики вашей команды дают добро, и вы выезжаете из бокса на трассу.

Первый круг — разгоночный. Вы проходите его без учета времени, а со второго начинается уже зачетная езда. Жмите на педаль акселератора и аккуратно проходите повороты. Если чувствуете, что прилично прошли круг, а время, показанное на нем, может занять высокое место в общем зачете, возвращайтесь в бокс. Перед вами снова появится табло результатов. Вот здесь вам и предстоит решить, будете ли вы продолжать квалификационную езду, чтобы показать время лучше, или на этом



прерветесь. Не забудьте только, что наматывать круги до бесконечности нельзя, так как время квалификации ограничено. Покинуть этот режим не дожидаясь окончания лимита времени можно, нажав клавишу **ESC**. После этого вы окажетесь в следующем меню:

— **QUALIFYING FROZEN**.

**RETURN TO COCKPIT** — вам предлагается снова вернуться на трассу и попробовать улучшить уже показанный результат.

**ACCELERATED TIME** — вы увидите итоговое положение гонщиков в квалификации, а затем — «сетку» расположения участников на старте основной гонки.

**SAVE GAME** — сохранить текущую игру.

**ABANDON QUALIFYING** — покинуть квалификацию.

Так что, если вы все сделали правильно и заняли первое место по итогам квалификации, будете стартовать в гонке с **Pole Position**, первого места, а это очень важно.

Затем вы снова оказываетесь в **GRAND PRIX MENU**, где можете провести еще один последний заезд перед гонкой, но это уже лишнее, пора переходить к главному — **RACE**. Но об этом позже. А пока снова вернемся в **MAIN MENU**.

— **CHAMPIONSHIP SEASON** — теперь, когда вы попрактиковались на различных трассах, испытали себя на отдельных этапах Гран При, можно попробовать свои силы и в полном сезоне соревнований на звание чемпиона мира в Формуле-1. Все этапы, предшествующие гонке, в точности повторяют пункты **GRAND PRIX MENU** в опции **NON CHAMPIONSHIP RACE** главного меню, где мы прервались на пункте **RACE** — гонка.

Итак, старт. Вы находитесь за рулем болида Формулы-1. Приборная панель лаконично показывает все необходимые параметры для успешного прохождения трассы. Перед вами: тахометр, выдающий на дисплей количество оборотов двигателя; спидометр, показывающий скорость; номер передачи коробки переключения скоростей, на которой движется автомобиль. Также на панели вы сможете увидеть номер вашего автомобиля, позицию в гонке, которую вы занимаете в настоящий момент, общее количество кругов в заезде и сколько из них уже пройдено, а также число соперников, ведущих борьбу на данном этапе. Временами на информационной панели можно увидеть разницу во времени между вашими ближайшими соперниками, идущими впереди и позади вас, а также время прохождения круга. В верхней части экрана иногда появляется общая информация о лидерах и неудачниках гонки, но на это смотреть некогда.

Во время соревнований вы можете заехать в бокс для дозаправки топливом и замены резины. Особенно это важно делать при неблагоприятных погодных условиях. На приборной панели появится надпись **TYRE CHOICE** — тип шин. Выберите нужный и команда механиков лихо заменит их. Секундомер будет отсчитывать время вашего пребывания на **PIT STOP** и, когда исчезнет красная табличка **BRAKES ON**, можно смело продолжать гонку дальше. Во время езды внимательно следите за соперниками в зеркала заднего вида и, при их приближении, выполняя различные маневры, не давайте вас обойти.

После окончания гонки вы, если победили, выпьете шампанского из огромной бутылки, получите кубок за победу и попадете в меню **CHAMPIONSHIP RESULTS**, где объединены все результаты: и только что завершившегося состязания, и общие, по всем проведенным за сезон заездам в личном зачете среди гонщиков. То же — и в Кубке Конструкторов, где борьбу за первенство ведут автомобильные «конюшны». Здесь же у вас есть возможность даже распечатать все результаты на принтере.

Затем вам предложат на выбор: участвовать в следующей гонке Гран При, сохранить текущее состояние или покинуть соревнование совсем. Путь к чемпионскому титулу долог и нелегок, но радость победы и звание чемпиона мира в автомобильных гонках Формулы-1 с лихвой компенсируют бессонные ночи, проведенные вами за компьютером.

#### — GAME OPTIONS MENU:

**ABOUT FORMULA ONE GRAND PRIX** — информация о номере версии данной игры и о ее создателях;

**QUICK RACE** — здесь вы можете ввести исходные данные для начала езды в **QUICK RACE**: трек, где будет происходить гонка, номер вашего автомобиля, стартовая позиция, погодные условия и так далее;

**RACE** — в данном подменю устанавливаются основные общие режимы, влияющие на течение соревнований, такие как: время, отводимое на практику перед основной гонкой (от 5 до 120 минут); временной период квалификационных заездов (от 15 до 120 минут); общая протяженность трассы (от 10 до 100%); уровень мастерства соперников (от новичка до аса) и другие.

— **GAME** — основные параметры настройки игры в целом, как под конкретный компьютер, так и под игрока.

— **CONTROL METHOD** — на этом пункте остановимся более подробно, и расскажем, наконец, где же все-таки у вас на клавиатуре педаль тормоза и газа. Создатели программы очень тонко и изобретательно отнеслись к возможностям управления в



игре, сделав все, чтобы любой из потенциальных пользователей чувствовал максимум комфорта и удобства. На выбор предлагается: **KEYBOARD, MOUSE, JOYSTICK**.

Основные клавиши, задействованные на клавиатуре:

**A** — педаль акселератора;

**Z** — педаль тормоза;

**SPACE** — коробка переключения скоростей (шесть повышающих передач, нейтральная, разворот, задний ход);

**B** — рулевое управление;

**P** — пауза (при повторном нажатии игра будет продолжена);

**UP, DOWN** — движение по трассе в автомобиле любого из оппонентов (без перевода управления);

**LEFT, RIGHT** — возможность наблюдать за течением гонки со стороны;

**N** — оповещает надписью на экране, в каком автомобиле вы находитесь в данный момент;

**D** — графическая детализация окружающего трассу пейзажа;

**T** — увеличение или уменьшение текстуры дорожного покрытия;

**G** — в любой момент показывает на панели приборов время опережения или отставания от ближайших соперников;

**+/-** — включение/выключение звуковых эффектов;

**ESC** — выход из гонки в любой момент.

В игре предусмотрена возможность перераспределения основных клавиш управления.

При работе мышью: правая клавиша — газ, левая — тормоз. Направление движения автомобиля задается перемещением мыши. Все остальное управление ведется с клавиатуры.

В игре существует возможность подключения двух джойстиков и несколько вариантов распределения кнопок основных команд на них (естественно, после калибровки).

— **STARTUP FILES** — указание путей для записи установленных параметров игры.

— **PRINTER** — варианты подключения и тестирования принтера, для использования его в процессе игры.

— **EXIT TO DOS** — выход в DOS.

В заключении хочется отметить прекрасные мультипликационные заставки, присутствующие в игре, и абсолютно естественный звук, сопровождающий каждую гонку.

Желаем вам удачи и счастливого пути!

### Информация

**Название:** Formula One Grand Prix

**Год:** 1991

**Фирма:** Microprose

**Класс:** автомобильный симулятор

**Размер архива:** 5 Mb

**Размер на диске:** 9,2 Mb

**Игроков:** 1

**Управление:** клавиатура, джойстик,  
мышь

# HARRIER JUMP JET

Авиационные симуляторы — один из основных классических жанров для компьютеров любых типов, начиная от простеньких Sinclair и заканчивая самыми последними мощнейшими игровыми платформами. Разработчики программ для IBM также никогда не оставались в стороне от имитаторов авиационных полетов. Их существует громадное количество — простых и сложных, современных и ретро, красивых и не очень. У жанра есть свои шедевры, такие как «Strike Commander» фирмы «Origin», «Tactical Fighter Experiment» от «Ocean», «Falcon 3» от «Spectrum Holobyte», «Overlord» от «Virgin» и многие-многие другие.

Одно из ведущих мест среди фирм-производителей игр-авиасимуляторов давно и надежно занимает «Microprose». Этой командой был сделан целый ряд полюбоившихся всем мощных программ: «F-15 111 Operation Desert Storm», «F-117A», «B-17 Flying Fortress», «F-15 Strike Eagle 3», «Dog Fight» и некоторые другие.

Среди всех перечисленных программ достойнейшее место занимает сделанная в конце 1992 г. очень солидная по тем временам и не утратившая своей актуальности и сегодня игра «Harrier Jump Jet».

Это имитатор палубного (и не только) истребителя с вертикальным взлетом и посадкой «Harrier».

В момент своего появления, два с половиной года назад, «Harrier» поразил всех отличной графикой, детальной проработкой и пейзажей, и всех самолетов, участвующих в воздушных сражениях. Приятно радовал глаз реализм происходящего на экране. Впечатление усиливалось хорошим звуком в игре. Абсолютно натуральный рев турбин, грохот запускаемых пилотом ракет, звуковые сигналы оповещения в кабине — все это привлекло к игре многих любителей жанра. Достаточно подробно был проработан и сценарий предлагаемых кампаний.

За последнее время было выпущено сразу несколько хороших симуляторов, превосходящих «Harrier Jump Jet» прежде всего графически. (Это и не удивительно, новым технологиям находят в компьютерных играх все больше применения). Но большинство этих программ, на наш взгляд, страдает несколько излишней «навороченностью» и в управлении, и в сюжете.

Так что даже на их фоне «Harrier» и сегодня смотрится свежо и интересно.

Итак, после загрузки и просмотра отличного мультика, показывающего фрагмент воздушного боя, мы попадаем в первое меню — выбор языка, на котором программа будет общаться

с вами. Есть четыре варианта — немецкий, французский, английский (США), английский (Великобритания). Выбрав нужный, нажмите **ENTER**. Вы окажетесь в **ОСНОВНОМ МЕНЮ** игры. Оно выполнено нетрадиционно, в виде командного пункта и двух, склонившихся над экранами мониторов, офицеров. Привычно выглядит только дверь на заднем плане с подписью **EXIT**. Это выход в DOS. А экраны мониторов (их пять), клавиатура компьютера и лист бумаги в руках одного из военных — это и есть основные опции игрового меню. Всего их семь: **FLY, GAMETYPE, DOGFIGHT, WORLD, ACES, ROSTER** и **BRIEFING**.

Начнем с наименее важных и принципиальных.

## ACES

Список десяти лучших пилотов, летавших на «Harrier». Правая колонка цифр означает количество сбитых самолетов. Максимальное — 25. Будем считать это вашим ориентиром. Возврат в основное меню — **SPACE**.

## ROSTER

Сведения об игроках, игравших или играющих в игру. Вы можете убрать из этого списка любое имя и ввести свое.

Делается это следующим образом. Выберите заменяемого игрока (буквы при этом должны окраситься в красный цвет), нажмите **BACK SPACE**. Фамилия исчезнет. С клавиатуры наберите новую. После этого определите принадлежность нового пилота к вооруженным силам. Предлагаются два варианта:

- **RAF — GR7** — Великобритания;
- **USMS — AV8B** — США.

Справа на месте блокнота появятся ваши данные, где:

- статус (для вас пока только «допущен»);
- принадлежность к ВВС той или иной страны;
- ваше воинское звание — лейтенант 2-го ранга;
- количество набранных вами очков;
- данные статистики по лучшей миссии;
- данные по последнему вылету;
- общее количество проведенных полетов;
- общее количество потерянных в боях самолетов.



Нули в последних пяти пунктах показывают, что у вас все еще впереди. Можете пробежаться по списку и просмотреть, как до вас воевали другие и сколько ими было получено боевых наград.

Все в ваших руках. И как знать, может быть в графе **STATUS** когда-нибудь появится такая сладкая аббревиатура **KIA**. Но в любом случае, до 100000 очков вам еще далеко. Возвращайтесь в основное меню.

## WORLD

Здесь вам предложат три варианта на выбор. Боевые действия можно осуществлять в следующих местах:

— **Гонконг** — сражение на «HARRIER» против, как гласит надпись, самой большой армии мира. Операция называется «Eastern Thunder»;

— **Нордкап** — сражение против русской армии на севере Скандинавии;

— **Фолклендские острова** — «Harrier» против «Mirage» над Мальвинами. Операция «Corporate».

Сделав выбор, отметьте нужный вариант красной рамкой и возвращайтесь в основное меню.

## GAME TYPE

В этом меню вы сможете выставить основные игровые параметры таким образом, чтобы игра была вам по силам.

**ENEMY TROOPS** — уровень мастерства противника (наземные части):

— **GREEN** — новички;

— **REGULAR** — регулярные войска;

— **VETERAN** — ветераны;

— **ELITE** — отборные части.

**GAME TYPE** — основные режимы игры:

— **TRAINING** — тренировочный;

— **SINGHE MISSION** — одиночный вылет;

— **DAY** — сражение за один день;

— **CAMPAIGN** — военная кампания.

**ENEMY PILOTS** — мастерство вражеских пилотов:

- **GREEN** — новички;
- **REGULAR** — регулярные части;
- **VETERAN** — ветераны;
- **ACE** — асы.

**FLIGHT MODEL** — варианты моделирования полета:

- **EASY** — легкий;
- **SIMPLIFIED** — простой;
- **REALISTIC** — реальный.

**WEAPONS** — управление оружием вашего истребителя:

- **EASY** — легкое;
- **MODERATE** — сложное;
- **REALISTIC** — реальное.

**LANDINGS** — варианты моделирования посадки:

- **NO CRASH** — безаварийная;
- **EASY** — легкая;
- **REALISTIC** — сложная, реальная.

Выставив тип игры и пять параметров сложности, можно переходить к следующим опциям меню. Возврат — **DONE**.

## DOGFIGHT

Выбрав этот пункт меню, вы сразу же с головой окунетесь в атмосферу воздушного боя. Сложность выполнения задачи будет целиком и полностью зависеть от выбранных вами параметров в меню **GAME TYPES**. Если установки были реальные, вы сможете продержаться в окружении многочисленных врагов какое-то время. Миссии, выполненные или «заваленные» в **DOG-FIGHT** в ваш послужной список не идут, так как являются упрощенными, чисто тренировочными.

На примере полета в **DOGFIGHT** давайте сразу рассмотрим служебные меню, которые можно вызвать в любой момент боя (независимо от выбранного типа игры).

Нажатием в полете **ESC** вызывается меню в верхней части экрана.

Слева направо:

- QUIT** — выход из игры;
- **REJOIN GAME** — возобновить игру с прерванного места;

— **END MISSION** — закончить задание;

— **HIDE GAME** — гашение экрана (если вы не хотите, чтобы за вашей игрой наблюдали посторонние). Возврат в игру — нажатие любой кнопки;

— **EXIT DOS** — выйти в DOS;

— **ABOUT** — номер версии игры;

**CONFIG** — настройка основных параметров: цвета, управления, звука, графических элементов:

— **HUD COLOR** — восемь вариантов окраски служебных шкал и разметки на лобовом стекле истребителя;

— **CONTROL** — возможны два варианта:

**JOYSTICK** — управление джойстиком;

**KEYBOARD** — управление при помощи клавиатуры.

Две служебные опции:

— **RECALIBRATE J/S** — калибровка джойстика;

— **J/S SENSITIVITY** — корректировка чувствительности джойстика;

— **SOUND** — изменения в настройке звука:

**ALL EFFECTS** — все эффекты;

**NO ENGINE** — без шума двигателя;

**NONE** — вообще без звука;

— **GROUND SHADING** — режим включения/выключения тени, падающей от истребителя на поверхность;

**GAME PLAY:**

— **LIGHT CONDITIONS** — время суток:

**DAY** — день;

**TWILIGHT** — сумерки;

**NIGHT** — ночной полет;

— **RESUPPLY WEAPONS** — включение простого режима использования оружия;

— **GO TO TRAINING** — мгновенно войти в режим тренировки;

**DIFFICULTY** — изменение параметров полета.

Пять позиций в точности копируют опции основного меню **GAME TYPE**. Здесь повторять их не будем. Смысл в данном случае

заклучен в том, что в любой момент вы, по мере необходимости, можете, не прерывая выполнения задания, усложнить или упростить игру.

## BRIEFING

Это самый насыщенный пункт основного меню. Если вы начинаете военную кампанию, сначала будет дана информация об общем состоянии дел. Например, кампания на севере Скандинавии начинается на фоне следующих событий: Северный мыс, июль 1998 г. Военный переворот в Москве привел к возрождению прежнего Советского Союза. Вновь была безжалостно насаждена коммунистическая идеология. Прибалтийские страны опять были завоеваны. Протесты ООН привели к эмбарго, за соблюдением которого следят силы НАТО. Инцидент, произошедший возле Мурманска, вызвал войну в Арктике...

После этого вы получаете конкретное полетное задание. Это может быть и уничтожение живой силы и техники противника, и аэрофотосъемка и многое другое. Количество миссий довольно велико. Информация выдается на фоне заставки, изображающей двух склонившихся над столом офицеров, или на фоне палубы боевого корабля. Вне зависимости от окружающей обстановки, новое меню будет иметь несколько основных опций: **ORDERS**, **MAP**, **ARMING**, **FLY**, **EXIT**. Рассмотрим их по порядку.

### ORDERS

Детальное описание задания, в котором указываются основные точки полета, цели, которые необходимо уничтожить и много сопутствующей информации, включающей все — от времени суток до боекомплекта, которым вы сможете воспользоваться.

### MAP

Режим подробной карты района боевых действий с точным указанием расположенных объектов (своих и чужих). На карте красными крестиками обозначены объекты врага, зелеными — свои объекты, синими — свои базы. Цели, которые предстоит уничтожить, указаны на карте желтыми крестами.

Опция **NEXT WAYPOINT** дает возможность «прокрутить» все задание в необходимой последовательности. Текстовая информация внизу экрана дублируется прокладкой курса на карте.

Например, все в том же первом задании Скандинавской миссии вам нужно: сначала подняться в воздух и лететь к обозначенной на карте точке. Затем оттуда начать полет к указанному на карте месту и уничтожить зенитную батарею (это первая цель). После этого, развернувшись, выйти на точку 2 и разбомбить топливные склады. Конец задания — вы должны вернуться на свою базу.



Каждый фрагмент текстового приказа сопровождается прокладкой на карте части курса. Таким образом, ваша миссия становится абсолютно конкретной и понятной. **EXIT** в режиме карты — возврат в **BRIEFING**.

## **A R M I N G**

Одна из основных опций всей игры. С ее помощью вы можете не только просмотреть имеющееся в наличии вооружение, но и произвести необходимые замены, а также откорректировать количество заправленного в баки горючего.

Что касается топлива, информация о нем приводится в левом верхнем углу экрана.

**INTERNAL FUEL LOAD.** Изменить количество забираемого топлива можно следующим образом: выберите **CHANGE PAYLOAD**. Рядом со шкалой заправки появятся две стрелки. Увеличьте **MORE** — количество горючего или уменьшите **LESS**. Максимально возможное количество — 3519 кг. Нажатием **OK** в нижней левой части экрана подтвердите изменения.

В правом верхнем углу меню **ARMING** дается информация о весе оборудования и вооружения, которым в настоящий момент загружен ваш самолет.

**WEIGHT** — вес самолета (общий).

**DRAG** — процент от максимально возможной загрузки.

В левой нижней части экрана есть несколько опций, которые дадут вам возможность перевооружить самолет.

**ACCEPT PAYLOAD** — принять вариант загрузки.

**SAVED PAYLOAD** — записать ваш измененный вариант.

**CHANGE PAYLOAD** — заменить некоторые виды вооружения.

Выбрав **CHANGE PAYLOAD**, на месте предыдущего меню вы получите новое, где:

**LOAD** — оснастить самолет новым вооружением (стрелками влево-вправо можно менять в окне все виды оружия).

Если место под крыльями самолета свободно и оно пригодно для размещения и установки там выбранного вами нового типа, при подведении к этому месту курсора возникает желтый прямоугольник. Щелкните мышью на указанное место, и новое оружие окажется под крылом. Если прямоугольник не появляется, ищите другое оружие, так как это в данном месте установить невозможно;

**UNLOAD** — снять оружие с истребителя (наведите курсор на его изображение и щелкните мышью; оружие снято);

**SAVE** — запись вашего варианта оснащения самолета;

**LOAD** — загрузка варианта, ранее уже записанного.

Все изменения по весу нового варианта, по подбору ракет и проценту загрузки можно контролировать в таблице сверху справа;

**DEFAULT** — загрузка, предлагаемая авторами игры;

**INFO** — информация по вооружению, изображение которого находится в правом нижнем углу меню.

Шесть кнопок внизу экрана означают следующее:

**AA — SIDEWINDER AIM — 9S;**

**AS — HELLFIRE;**

**BO — CBU — 87B;**

**RO — CRV7 ROCKET LAUNCHER;**

**GU — GAU — 12 CANNON;**

**OT — RECONNAISSANCE POD.**

Ниже приведем список имеющихся в наличии боеприпасов и их основные характеристики.

— **SIDEWINDER AIM-9S** — ракета «воздух-воздух», лазерная наводка. Дистанция стрельбы — до 5 миль. Вес — 87 кг.

— **HELLFIRE AGH-114B** — особенно эффективна в борьбе с танками и бронетехникой. Дальность стрельбы — до 5 миль. Наведение лазерное. Вес — 46 кг.

— **MAVERICK AGH-65E** — ракета класса «воздух-земля», дальнего действия. Лазерное наведение. Бронебойная. Дальность — 13 миль. Вес — 297 кг.

— **SIDEARM** — легкие анти-радарные ракеты. Очень эффективны, хоть и не велики. Дальность — 5 миль. Вес — 41 кг.

— **CBU — 87/B** — бомба, содержащая 202 кг взрывчатки. Взрыв пробивает 177 мм броню. Вес — 430 кг.

— **DAACM** — бомба направленного действия для бомбардировки аэродромов и т.п. Вес — 407 кг.

— **FUEL-AIR-BOMB.CBU-55/B** — бомба, содержащая оксид этилена. В сочетании с воздухом, это создает очень взрывоопасную смесь. Вес — 250 кг.

— **MK82 500 LB BOMB** — бомба объемного замедленного действия. Сбрасывается, когда цель нужно стереть с земли. Находиться при этом необходимо на высоте не менее 300 м. Вес — 241 кг.

— **MK83 1000 LB BOMB** — то же самое, только в два раза мощнее. Бомбардировка с высоты не менее 300 м. Вес — 447 кг.

— **PAVEWAY 2 GBU-12** — бомба с лазерным наведением для точной бомбардировки хорошо защищенных целей. Вес — 225 кг.

— **PAVEWAY 2 GBU-16** — то же самое, но в два раза мощнее. Вес — 440 кг.

— **ROCKEYE 2 CLUSTER BOMB** — бронебойное действие. Используется против крупных целей, таких как танковые колонны. Вес — 225 кг.

— **SNAKEYE RETARDED BOMB** — для бомбардировки с небольшой высоты. Не очень мощная. Вес — 291 кг.

— **CRV-7 ROCKET LAUNCHER** — ракетная установка. Заряжена девятнадцатью скоростными ракетами. Универсальна. Дальность стрельбы — 4 мили. Вес — 241 кг.

— **GAU-12 CANNON** — стандартная пушка, пятиствольная, 70 выстрелов в секунду. Боекомплект — 300 снарядов. Вес — 559 кг.

— **GPU-5A GUN POD** — четырехствольная пушка. Стреляет бронебойными снарядами. 50 выстрелов в секунду. Боекомплект — 353 снаряда. Вес — 862 кг.

— **RECONNAISSANCE POD** — контейнер с разведывательным оборудованием, оптическим и инфра-красным. Вес — 404 кг.

— **AN/ALQ-164 ECM POD** — источник радиопомех. Используется для борьбы с радаром. Вес — 243 кг.

После окончания перевооружения вашего самолета опцией **OK** возвращайтесь в меню **BRIEFING**, где выбирайте опцию начала полета.

## F L Y

В полете обращайте внимание на электронную карту, где ваш самолет — мерцающая белая точка, зеленая линия — курс на первую точку полета, черные линии — дальнейший маршрут.

На радаре цели отмечены следующим образом:

- наземные (морские) — **зеленый цвет**;
- воздушные на вашей высоте — **оранжевый цвет**;
- воздушные выше вас — **красный цвет**;
- воздушные ниже вас — **синий цвет**.

При взлете наберите скорость, и машина сама оторвется от земли. После взлета не забудьте убрать шасси. Набрав высоту, включите автопилот. Он доведет вас до нужной точки, отслеживая не только

правильность выбранного курса, но и нужную высоту и скорость (оптимально необходимую для полета).

При обстреле цели ракетами и бомбами с лазерным наведением не забывайте осуществить захват цели вашей системой наведения. Изображение цели появится на экране в правой части панели управления кабины. На лобовом стекле захваченная цель будет отмечена ромбом. На радаре — то же. Только после этого осуществляйте пуск.

При полете вручную следите за предупреждающими сигналами о недостаточной или, наоборот, слишком большой высоте.

В верхней части экрана периодически будет появляться информация бортового компьютера о том, что вами пройдена контрольная точка, что вы приближаетесь к первой цели, что вы захвачены неприятельским радаром, что в вас запущены ракеты и так далее. Не пропускайте этой информации. Она чрезвычайно полезна, давая возможность своевременно среагировать на изменения воздушной обстановки и, допустим, вовремя отстрелиться радиолокационную ловушку. При подлете к цели отключите автопилот и, захватив объект, проведите атаку. В случае неудачи совершите второй заход. Отстрелявшись, включите автопилот. Он поведет вас к следующей цели или к другой контрольной точке. Постоянно пользуйтесь системой наведения для идентификации наземных (морских) и воздушных целей. Цели с отметкой **FRIENDLY** являются дружественными. Не обстреляйте их по ошибке.

Миссии выполняйте строго в той последовательности, которая указана в приказе. Обращайте внимание на уровень горючего в баках. Правильно рассчитывайте остатки, необходимые для возвращения на базу.

Распределение основных клавиш управления самолетом и игрой:

- F1** — вид из кабины слева и назад;
- F2** — вид из кабины налево;
- F3** — вид вперед и на приборную панель;
- F4** — вид из кабины направо;
- F5** — вид из кабины направо и назад;
- F6** — вид из кабины вверх;
- F7** — вид на «Harrier» сзади;
- F8** — вид на «Harrier» сбоку;
- F9** — вид на «Harrier» сзади-сверху;
- F10** — мгновенный переход на вид издали-сзади;
- F11** — приближение самолета в режимах **F8—F10**;



**F12** — удаление самолета в режимах **F8—F10**;

**+** — увеличение мощности двигателя (**SPEED** на приборной панели);

**—** — уменьшение мощности двигателя;

**SHIFT** и **+** — резкое ускорение;

**SHIFT** и **—** — остановка работы двигателя;

**LEFT** — разворот самолета влево;

**RIGHT** — разворот самолета вправо;

**UP** — набор высоты (табло **ALT** на панели);

**DOWN** — снижение;

**Z** — переключение режимов для левого экрана панели управления;

**X** — переключение режимов для правого экрана панели управления, где располагается:

- режим вооружения. В выбранном квадрате находится оружие, готовое к бою. Именно из него будет произведен следующий выстрел. Оружие расставлено так, как оно расположено на самолете. Внизу экрана дается название оружия;

- режим работы радара;

- режим электронной карты с отметкой вашего самолета и проложенным курсом;

- режим видеоэкрана для захваченной цели (можно использовать и для идентификации целей «свой-чужой»);

- содержание миссии с указанием количества уничтоженных целей и тому подобной информацией.

**A** — включение/выключение автопилота (красная лампочка слева на панели).

**W** — переключение отрезков курса на электронной карте и на радаре;

**G** — выпустить/убрать шасси (индикация внизу слева на панели);

**6** или **S** — изменение масштаба на радаре;

**TAB** — изменение вариантов индикации на лобовом стекле — прицел, линия горизонта, курс в градусах и так далее;

**C** — отстрел радиолокационных ловушек. Максимум — 20 (в нижней части панели справа — левое табло);

**E** — постановка активных помех — **ON/OFF** (в нижней части панели справа — правое табло);

**F** — отстрел тепловых ловушек. Максимум — 20 (в нижней части панели справа — центральное табло);

**D** — автоматический режим защиты самолета от ракет (индикация красной лампочкой в правой части приборной панели);

**N** — включение/выключение ночного прицела;

**ENTER** — переключение оружия (контроль осуществляется на экране монитора в режиме выбора оружия [переключением **Z** или **X**]);

**BACK SPACE** — выбор и захват цели;

**SPACE** — огонь из выбранного оружия;

**B** — включение воздушных тормозов (индикация в левом нижнем углу панели);

**ALT + B** — временно погасить экран;

**ALT + H** — изменение цвета служебной разметки на лобовом стекле;

**ALT + E** — срочное катапультирование;

**ALT + S** — отключение звука;

**7** — режим включения/выключения курса на электронной карте;

**8** — режим включения/выключения курса на радаре;

**9** — мгновенный показ содержания миссии на правом мониторе;

**ESC** — пауза (выход в подменю);

**ALT + Q** — выход в DOS.

Вот и все о «Harrier Jump Jet».

Счастливой вам карьеры в рядах ВВС США!

## Информация

**Название:** Harrier Jump Jet

**Год:** 1992

**Фирма:** Microprose

**Класс:** авиационный симулятор

**Размер архива:** 3,5 Mb

**Размер на диске:** 5,3 Mb

**Игроков:** 1

**Управление:** клавиатура, джойстик, мышь

# HERETIC

Игра, созданная в конце 1994 г. фирмой «Raven Software» по заказу «Id Software», получила в народе даже свое новое название «Doom 3». Конечно, это совершенно не так. Но доля истины все же есть — у серии «Doom» и новой программы «Heretic» много общего: и похожие кровавые похождения не на жизнь, а на смерть во враждебных до самой последней двери лабиринтах, и почти такой же игровой интерфейс, и аналогичные уловки в борьбе с врагом, и похожие способы раскрытия секретов. Схожесть определяется тем, что для новой игры использовалась та же графическая платформа, что и для серии «Doom».

Но на этом, пожалуй, совпадения и заканчиваются. Создатели «Heretic» пошли дальше, усложнив программу, сделав ее своеобразней и свободней от основной заданной линии. Игрок стал подлинным хозяином своих действий и имеет богатый выбор при принятии тех или иных тактических решений. У него появилось гораздо больше средств, пригодных для осуществления поставленной задачи. Мы подробно расскажем, за счет чего это было достигнуто, но, сначала, несколько слов о предыстории сюжета «Heretic».

Темные силы мертвецов под предводительством злого мага д'Спарила победили в войне, жестокой и кровопролитной, с расой сидхов-волшебников. Д'Спарил хотел стать императором (и стал им), чтобы создать свою империю зла и самолично руководить всем этим темным безобразием. Многое ему сделать удалось. Его армия, состоящая из упырей, мертвецов, монстров и прочих отвратительных чудовищ, не только разгромила своих врагов, но и, получив приказ своего императора, начала беспринципное преследование и гонения всех сидхов, оставшихся в живых. Д'Спарил объявил их еретиками, которым нет места в его империи.

Нельзя сказать, что сидхи не сопротивлялись. Но силы были слишком не равны... Они вынуждены были отступить и спрятаться от свирепого врага.

И только один молодой маг, крайне озабоченный судьбой своей расы и того мира, в котором он жил, решил-таки бросить вызов силам тьмы и вышел на смертельный бой с целыми полчищами д'Спарировской гвардии. Ненависть удесятряла его силы, профессиональные умения мага давали определенные преимущества перед некоторыми врагами. А цель была воистину святая — освободить свой народ от тех темных магических связей, которые в этом мире держали всех созданий д'Спарила.

Отсюда и основная задача — уничтожить источник зла, самого черного мага, так как вся его Империя падет только вместе с ним. И все было бы не так уж и сложно, если бы к д'Спарилу не вели без малого тридцать этажей трехуровневого лабиринта, где за каждой колонной, за каждым углом вас ждут отвратительные, ужасные твари. Убивая их, одного за другим, вы решаете только крохотную часть главной задачи, медленно, но верно приближаясь к ней пусть на один, но все-таки шаг.

Вооружившись самым элементарным, но все же магическим оружием, молодой маг отправился в свой нелегкий путь. А вместе с ним и мы погружаемся в удивительный, полный опасностей и приключений мир фэнтези.

Перед запуском игры настоятельно советуем вам сначала запустить **SETUP** и сделать небольшое, но на наш взгляд очень существенное перераспределение кнопок на клавиатуре управления.

По умолчанию клавишей стрельбы является **CTRL**. Поскольку это очень неудобно, предлагаем свой вариант — **ALT**, который и нужно выставить.

Также абсолютно необходимой в ходе игры будет способность вашего героя отклоняться от вражеских выстрелов. Чтобы облегчить себе жизнь, перераспределите кнопки на «,» и «.».

Вот теперь вы готовы взять управление героем в свои руки и повести его сквозь бесконечные лабиринты на финальную встречу с его главным оппонентом, императором-магом д'Спарилом.

Запустив игру мы выходим в основное меню:

**NEW GAME;**  
**OPTIONS;**  
**GAME FILES;**  
**INFO;**  
**QUIT GAME.**

Начнем анализ управления игрой с пункта **OPTION**. Здесь мы можем провести основные настройки.

**MESSAGES ON/OFF** — включить/выключить в верху экрана текстовую подсказку, дублирующую ключевые моменты действия.

**MOUSE SENSITIVITY** — чувствительность мыши.

**SCREEN SIZE** — размер экрана. Возможны восемь вариантов с присутствием игровой панели внизу и еще одна с изображением действия во весь экран.



**SFX VOLUM** — громкость звучания спецэффектов — речи, выстрелов и так далее.

**MUSIC OPTION** — громкость музыкального сопровождения.

Следующий пункт, ознакомление с которым неизбежно до начала игры, — **INFO**. Здесь дано подробное распределение функциональных и вспомогательных кнопок.

## FUNCTION KEY — функциональные клавиши

**F1 — HELP** — вызов распределения кнопок управления.

**F2 — SAVE** — запись текущего состояния. Начав игру и пройдя какой-то ее этап, вы в любой момент, нажав эту кнопку, выйдете в меню записи, где можете сохранить свое текущее положение.

**F3 — LOAD** — загрузка ранее записанной игры. С ее помощью можно возобновить игру с записанного места, если вы собираетесь играть после перерыва или недовольны последним пройденным эпизодом. (Желательно запомнить, какое название вы присвоили интересующей вас подписи.)

**F4 — VOLUME** — корректировка звука (**VOLUME**) и размера экрана (**SCREEN SIZE**).

**F6 — QUICK SAVE** — быстрая запись на тот же эпизод, который был перед этим запущен и сыгран. На вопрос компьютера ответьте **Y** (необходимо лишь один раз указать, куда будет производиться запись).

**F7 — END GAME** — быстрое завершение игры.

**F8 — MESSAGES** — включить/выключить режим текстовой подсказки.

**F9 — QUICK LOAD** — быстрая загрузка начала эпизода, который именно перед этим уже был записан. На вопрос компьютера ответьте **Y** и снова переиграете ту же сцену.

**F10** — мгновенный выход в MS-DOS.

**F11 — GAMMA CORRECTION** — регулировка общей яркости свечения экрана (есть пять режимов).

— — **REDUCE VIEW** — уменьшение размера экрана в режиме игры.

+ — **INCREASE VIEW** — увеличение размера экрана в режиме игры.

**PAUSE KEY** — пауза. Повторным нажатием продолжаем игру.

**ESC KEY** — выход в основное меню.

## INVENTORY

Инвентарь — магические «полезные» вещи (артефакты), которые вы несете с собой.

[ или ] — вызов перечня имеющихся артефактов.

[ — перемещение курсора по списку влево.

] — перемещение курсора по списку вправо.

**ENTER** — выбор необходимого артефакта из списка.

**ENTER** — повторное нажатие дает возможность применить его.

**SHIFT + ENTER** — пропустить выбранный, перейдя к следующему.

Подробнее об использовании артефактов мы расскажем чуть позже.

## WEAPONS — оружие

Цифровыми кнопками на клавиатуре меняем оружие:

1 — **STAFF/GAUNTLETS**;

2 — **ELVENWAND**;

3 — **ETHEREAL CROSS BOW**;

4 — **DRAGON CLAW**;

5 — **HELLSTAFF**;

6 — **PHOENIX ROD**;

7 — **FIREMACE**.

## AUTOMAP — карта

**TAB** — вызов карты на экран монитора.

**F — FOLLOW** — перемещение всей карты по экрану, используя клавиши управления курсором. Дает возможность рассмотреть весь лабиринт.

**+ — ZOOM IN** — в режиме карты — укрупнение интересующего вас фрагмента лабиринта, «наезд».

**— — ZOOM OUT** — уменьшение масштаба в режиме карты, «отъезд».

**O — FULL/ZOOM** — включение самого мелкого масштаба карты.

## MOVEMENT — движение персонажа

**MOVE FORWARD — UP** — движение вперед.

**MOVE BACKWARD — DOWN** — движение назад.

**TURN LEFT — LEFT** — поворот налево.

**TURN RIGHT — RIGHT** — поворот направо.

**RUN SHIFT + UP** — бег вперед (одновременное нажатие двух клавиш).

**SHIFT + DOWN** — быстро отступить назад.

**SHIFT + LEFT** — быстрое вращение против часовой стрелки (разворот).

**SHIFT + RIGHT** — быстрое вращение по часовой стрелке.

**STRAFE — CTRL + курсоры** — прыжок в длину (действие абсолютно неэффективное).

**, —** — сместиться влево.

**. —** — сместиться вправо.

**LOOK UP — PAGE DOWN** — посмотреть вверх.

**LOOK DOWN — DELETE KEY** — посмотреть вниз.

**LOOK FORWARD — END KEY** — снова смотреть вперед.

**FLY UP — PAGE UP** — лететь вверх.

**FLY DOWN — INSERT KEY** — лететь вниз.

**DROP — HOME KEY** — опуститься на землю.

**BACK SPACE** — увеличение мощности вашего оружия в несколько раз.

Последние четыре действия выполняются, если у вас есть соответствующие магические предметы.

**FIRING — ALT KEY** — стрельба из всех видов оружия.

**OPEN — SPACEBAR** — открывание дверей.

Для управления игрой можно использовать также мышь или джойстик, если от этого вы получите какую-то выгоду. Но данные устройства должны быть запущены еще до загрузки игры в **SETUP** в меню **CONTROLLER CONFIGURATION**.

Теперь перейдем к описанию стратегии и тактики самой игры.

Выбрав опцию **NEW GAME** мы попадаем в меню выбора эпизодов. Их три:

1. CITY OF THE DAMNED;
2. BELLS MAW;
3. THE DOM OF D'SPARIL.

Начать игру можно с любого задания, но логичнее все же сделать это с первого.

Далее вам предложат пять уровней сложности игры:

1. THOU NEEDETH A WET-NURSE;
2. YELLOWBELLIES-R-US;
3. BRINGEST THEM ONETH;
4. THOU ART A SMITE — MEISTER;
5. BLACK PLAQUE POSSESSES THEE;

Здесь ориентир простой — чем ниже, тем сложнее (и существенно). Оптимальным, наверное, можно считать третий.

Выбрав уровень сложности и подтвердив это нажатием **ENTER**, начинаем игру.

Несколько слов об игровой панели.

Слева окно, показывающее состояние вашей жизни — 100%. Далее — количество зарядов выбранного вами оружия, затем — выбранный для использования артефакт (в начале это окно удручающе пусто) и, наконец, четвертое окно — состояние вашей защиты (тоже безрадостный ноль). В середине игровой панели — три вертикально расположенных окошка. Сюда в процессе игры будут помещаться найденные вами ключи (красный, синий, зеленый), с помощью которых вам предстоит открыть соответствующие двери.

Цель игры неизменна от начала и до конца — убить всех врагов (помните, окружающий мир абсолютно враждебен и положиться, кроме как на вашу ловкость и, в меру, интеллект, не на кого).

Каждый эпизод содержит по восемь уровней. В конце эпизода — «приятная» встреча с наиболее сильным врагом. Впрочем, третий эпизод содержит и девятый уровень, попасть на который, если вам повезет, можно после четвертого!!!, но в итоге все пойдет своим чередом.

Рассмотрим, какие виды оружия получает ваш герой в процессе своих походов. Это момент чрезвычайно важный, так как наличие хорошего, то есть мощного оружия с полным боекомплектом оградит вас от многих неприятностей и существенно облегчит вашу участь.





В начале игры багаж более чем невелик. Но путь-то длинный и очень скоро, если, конечно, вас не убьют, арсенал пополнится нужными и хорошими предметами.

Вооружение носит магический, сверхъестественный характер. Только жаль, что все оно требует банальных патронов, так же, как и обычный автомат или простое ружье.

### 1. STAFF.

Вполне обычная палка. Не пытайтесь выжать из нее что-нибудь эдакое. Все, что ей можно сделать, это просто пырнуть врага. Использовать ее стоит только тогда, когда больше у вас вообще ничего не будет. Если дело дойдет до этого, имейте в виду — как-то вы неправильно играете. Оружия и боеприпасов в лабиринте не то, чтобы уж совсем много, но все-таки... Во всяком случае постоянно чувствуется забота авторов о том, чтобы вы не убегали от врагов сломя голову с постным лицом, а имели возможность заглянуть смерти в глаза с магической пушкой наперевес.

### 2. GAUNTLETS OF THE NECROMANCER.

Устрашающего вида металлические перчатки. Бьют красивыми электрическими разрядами, причем энергия никогда не иссякает. Удобно, правда? Попробуйте чуть-чуть и уберите навсегда. Слишком они для успеха вашего дела слабоваты. К тому же — это оружие ближнего боя, в котором вы рискуете получить ненароком по лицу или еще какой-нибудь части тела. Кстати, перчатки заменят в вашем комплекте вышеописанную палку.

### 3. ELVENWAND.

Хрустальный жезл, стреляющий небольшими зарядами. Не очень эффектно и не слишком эффективно. Зато есть с самого начала игры и положиться какое-то время больше не на что. Так что осваивайте его, тренируйтесь на врагах. **ELVENWAND** — это все же лучше, чем ничего. Боеприпасы — **WAND CRYSTAL** — желтые кристаллы по десять зарядов на один пакет. Всего с собой можно взять сто зарядов.

### 4. ETHEREAL CROSSBOW.

Магический арбалет. Оружие может быть и не самое сильное, но, на наш взгляд, очень эффективное, точное и скорострельное. Большое количество боеприпасов к нему на всех уровнях делает его вашим основным «рабочим инструментом». Конечно, против особо злобных тварей лучше использовать что-нибудь из средств массового поражения, но тем не менее арбалет народом очень любим и, безусловно, не зря. **ETHERIAL ARROWS** — стрелы к арбалету. В колчанах находится по пять и семь штук. Большой колчан содержит тридцать. Максимум вы можете нести с собой сто стрел.

## 5. DRAGON CLAW.

Четыре острых когтя на красном основании. Принцип его магического действия нам не известен, да это и не важно. Достаточно того, что мы и так знаем — стреляет голубыми орбами **CLAW ORB**. В одном лежащем на земле орбе — пятнадцать зарядов. Если вы найдете в лабиринте изображение этого оружия, **ENERGY ORB**, имейте в виду, что вам повезло — это сразу сорок пять зарядов. А за раз унести можно много, целых четыреста орбов.

## 6. HELLSTAFF.

Адская магическая палка, заканчивающаяся двумя округлыми серыми рогами. Оружие хорошее и мощное. Боеприпасы к нему, **LESSER RUNES**, разбросаны по земле в виде мерцающих красных стрелок. В одной — тридцать зарядов. Боеприпасы в виде самого оружия — 75 в одном. Есть и комплекты сразу по 150. Но все равно, больше четырехсот зарядов сразу не унести.

## 7. PHOENIX ROD.

Красивое золотое оружие, увенчанное стилизованными крыльями птицы Феникс. Очень мощное и эффективное. Настолько, что при неаккуратном обращении запросто может зашибить и своего хозяина. Поэтому, обращайтесь с ним осторожно. Не используйте в закрытых небольших помещениях и в коридорах с низкими сводами. Это оружие нужно применять на оперативном просторе. Тогда оно не причинит вам вреда. **FLAME ORB** — боеприпасы для «Феникса», серые шары с красным огоньком внутри. В одном — всего один заряд. Боеприпасы в виде самого оружия содержат три заряда в одном. Большой шар — целых 15 выстрелов. Наибольшее возможное переносимое количество — 40.

## 8. FIREMACE.

Черная металлическая булава с острыми зубцами по краям. Мощное, но не очень прицельное оружие. Боеприпасы — ядра, лежащие горками разных размеров. В небольшой — 30 зарядов, побольше — до 150. Копия оружия содержит 75 зарядов. Максимум возможных — 300.

Больше оружия в игре нет. Но и этого, как мы уже отмечали, больше, чем достаточно.

Теперь рассмотрим принципиально новую для серии «Doom» систему магических призов — артефактов. Как ей пользоваться, мы уже рассказали в разделе управления игрой. Теперь поговорим о том, что же это такое.

«Heretic» отличается от «Doom» хорошо разработанной системой повышения боевых качеств героя за счет получения и использования магических предметов, довольно щедро рассыпанных по лабиринтам. Принципиально новым являются не сами артефакты,

хотя и они очень необычны и интересны, а возможность переноса их с собой на протяжении всего уровня и использование не в момент подбора, а исключительно тогда, когда этого требует игровая необходимость.

— **CHAOS DEVICE** — серый круглый щит (или шар) с красным крестом посередине. Его использование перенесет вас в безопасное место, далекое от эпицентра кровавых событий. Если почувствуете, что не можете выдержать схватку, примените его. Помогает.

— **TORCH** — зажженный факел. Много участков в лабиринтах «Heretic» освещены, мягко говоря, недостаточно. Есть катакомбы, поглощенные просто непроницаемым мраком. В этих помещениях находятся и враги, и полезные предметы, и кнопки секретных дверей. В темноте там делать нечего.

— **WINGS OF WRATH** — крылья, с помощью которых герой получает возможность летать. Артефакт очень полезный. Жизненно необходимым его не назовешь, но с помощью полета можно и избежать нежелательных контактов с особо сильным противником, и подобрать много других артефактов, находящихся на недоступных в обычном состоянии героя возвышениях — балконах, нишах и тому подобных местах.

— **MORPH OVUM** — серое яйцо с зелеными крылышками — мгновенный выстрел пятью зарядами независимо от выбранного оружия.

— **SHADOW SPHERE** — полупрозрачная маска. Дает герою невидимость, которая позволит прокрасться незамеченным мимо скопления врагов. Справедливости ради, следует отметить, что этот артефакт все же менее эффективен, чем хотелось бы.

— **TOME OF POWER** — магическая книга. Обладает полезнейшим эффектом — в несколько раз усиливается мощность любого выбранного в настоящий момент оружия. Пока артефакт действует, вы можете менять оружие в любой последовательности, и неизменно оно будет в несколько раз сильнее, чем обычно.

— **RING OF INVINCIBILITY** — кольцо бессмертия. Пока экран окрашен в желтый цвет, жизнь вашего героя находится в полной безопасности. Вы можете, ни о чем не заботясь, заниматься поиском нужной двери или расстреливать врагов в местах их особого скопления.

— **QUARTZ FLASK** — фиолетовый флакон. Прибавляет здоровье персонажа на 25 единиц. В случаях, когда во время серьезной схватки силы героя резко начинают убывать, **QUARTZ FLASK** автоматически добавляет к его постоянно уменьшающейся жизни по 25%.

— **TIME BOMB OF THE ANCIENTS** песочные часы — это часовая бомба. После ее использования необходимо отбежать на приличное расстояние, чтобы не пострадать от взрывной волны. Особенно эффективно применение нескольких бомб подряд в длинном коридоре, когда вы уходите от многочисленных преследователей.

Умелые манипуляции с артефактами очень помогают в трудные моменты. Пройти «Heretic» без них практически невозможно. А некоторые места без магических призов вообще не доступны. Особенностью артефактов является то, что они действуют довольно ограниченный отрезок времени. Если у вас есть несколько одинаковых артефактов, чтобы продолжить действие магии, его необходимо снова «использовать».

Несмотря на то, что с уровня вы можете уходить на следующий, имея много призов одинакового действия, на другой этаж перейдет только по одному артефакту каждого названия (если они у вас были на предыдущем этаже). Единственное исключение — **WINGS OF WRATH** (крылышки). Их на каждом уровне нужно искать заново.

Помимо артефактов, лабиринты «Heretic» таят в себе много предметов мгновенного, обычного действия, которые усиливают некоторые качества персонажа сразу после непосредственного контакта с ними. Наиболее распространены среди них следующие:

— **CRYSTAL VIAL** — синие пробирки со здоровьем. Прибавляют к вашему текущему состоянию по 10%;

— **ENCHANTED SHIELD** — черный щит с желтой окантовкой и изображением серой морды зверя. Дает сразу 200% защиты;

— **SILVER SHIELD** — круглый серебряный щит. Дает 100% защиты;

— **BAG OF HOLDING** — коричневый ранец. Позволяет брать с собой больше тяжестей;

— **MAP SCROLL** — свиток на двух планках — скрытая карта, на которой отмечены участки, еще не пройденные вашим героем.

Игровой мир «Heretic» богат и разнообразен. Жаль только, что нет в нем ни одного друга, готового прийти на помощь. А есть только нескончаемая и грозная армия императора д'Спарила. Сначала монстры не очень страшны и опасны, но стоит зазеваться, и они смогут причинить большой вред. По мере продвижения вперед, вы столкнетесь с более сильными чудовищами. А прежние к этому моменту уже приобретут новые, гораздо более опасные качества.

Из кого же собрал д'Спарил свое несокрушимое доселе войско?



— **Красные крылатые черти.** Сначала только кусаются, а потом начинают стрелять. Маневренны и быстры, подкрадываются незаметно и, преимущественно, сзади.

— **Злобные обнаженные «зомби».** Достаточно безобидны на первых уровнях, но заводят себя позже до такого состояния, что, воспаляясь, стреляют очень болезненными огненными головами.

— **Рыцари в рогатых шлемах и стальных доспехах.** Вооружены ухватом, который почему-то еще и стреляет красными и фиолетовыми шарами.

— **Рыцари в шлемах, латах и красных накидках сверху.** Метают в вас зеленые вращающиеся звезды — любимое оружие настоящих ниндзя.

— **Уродливые рыцари в бронзовых доспехах, вооруженные алебардами.** Отличительная особенность — болтающаяся металлическая кисточка и повышенная злоба. Очень коварны и опасны.

— **Черные монахи с надвинутыми на глаза капюшонами,** поющие дурными голосами заклинания и поражающие неприятеля, то есть вас, фиолетовыми шаровыми молниями. Удивительно хорошо и быстро летают.

— **Стальные, серые с золотой окантовкой головы,** чем-то неуловимо напоминающие шлем Ильи Муромца, но менее добродушные, скорее, даже, очень злобные. Стреляют зарядами чудовищной силы, закручивают смертельные смерчи, с видимым удовольствием разбивая вас о стены. Очень живучи.

— **Мускулистые монстры с острыми рогами и клыками.** Стреляют красными зарядами.

— **Огромные быки с золотым поясом и браслетами,** вооруженные устрашающих размеров молотами и метают по полу огненные струи. Едва ли не самые сильные во вражеской гвардии.

Вот с такой публикой вам придется некоторое время иметь дело. Компания не слишком веселая, но все они — жалкие мальчики по сравнению с их хозяином — Императором. К счастью, поединок с ним предстоит вам только в самом конце игры. К этому моменту вы уже приобретете подходящие случаю навыки, которые в полном объеме придется применить в дуэли с д’Спарилом.

Честным этот поединок назвать никак нельзя. Сначала он встречает вас, сидя на огромной змее-монстре. Не принимая участия в непосредственной схватке, Император рассчитывает сжечь вас огнем своего чешуйчатого дракона. Но если вам удастся уничтожить того, вот тогда д’Спарил предстает перед вами в своем истинном блеске и величии. Он и тут не один. Его магия,

кажется, просто всесильна. Со всех сторон на вас летят черные монахи — императорская тяжелая кавалерия. Уворачиваться невозможно, потому что атакуют вас со всех сторон. В общем, зрелище не для слабонервных. Скорее всего финальный бой займет вас надолго. Даже самые опытные игроки, прошедшие огонь и воду двух первых частей «Doom», тратят на поединок около пятнадцати минут. И все это — с постоянным риском для жизни, непрерывно теряя здоровье и силы.

Если вы не настолько уверены в себе, рекомендуем приходить на последний уровень с максимальным количеством всех призов. Здесь в ход пойдет все — и здоровье, и бессмертие, и усиление оружия, и невидимость и так далее и тому подобное. Попав на последний двор, не забудьте сразу же подобрать слева книгу **TOM OF POWER** и справа — **ENCHANTED SHIELD** (щит на 200% защиты). В дальнем правом углу лежат крылья. С их помощью можно взлететь наверх и зарядить **FIREMACE**. У вас есть время. Пока вы не атаковали д’Спарила, он вас не замечает. Подготовьтесь как следует и начинайте атаку.

Основное правило — ни на секунду не останавливайтесь. Все время перемещайтесь в сторону. Только в этом случае монахи будут мазать и у вас появится шанс. Если почувствуете, что теряете силы или просто устали, используйте **CHAOS DEVICE**, чтобы улизнуть на предыдущий экран и подобрать оставшееся там здоровье. Кольца бессмертия (их должно быть два) примените обязательно, но на желтом фоне д’Спарил почти незаметен, и все же... **TOM OF POWER** (их будет три или четыре) используйте полностью. Только с помощью усиления оружия и можно одержать победу.

Короче говоря, это надолго. Каково же будет ваше удивление, когда непобедимый враг отступит под вашими ударами и взорвется. Всего-то, что от него останется — маленький, жалкий, хрупкий скелетик.

С гибелью д’Спарила исчезнут и его темные магические чары. Все императорские связи рухнут и воины Тьмы не смогут возродиться вновь. Хотя финальная заставка игры недвусмысленно намекает на то, что смерть Императора вполне могла оказаться для вас только видением, не более. Ведь если силы зла разрушены — почему вы не чувствуете себя в безопасности? Дай Бог, чтобы в данном случае было именно так, и впереди нас ждала встреча с «Heretic 2»...

Это было бы здорово!

В конце еще несколько практических советов:

— тщательно работайте с картой, особенно найдя **MAP SCROLL**. На ней есть все, даже расположение нужных дверей и соответствующих им по цвету ключей;



- основной прием в защите для вас — уворачиваться от выстрелов противника быстрым перемещением из стороны в сторону. Отработайте этот метод на самых первых уровнях;
- не пропускайте ни одного приза, тем более, артефакта;
- держите свои жизненные и боевые показатели в состоянии близком к максимуму;
- пользуйтесь возможностью посмотреть и пострелять вверх-вниз;
- чаще подписывайте текущее состояние игры.

И тогда ваша клятва о возмездии будет выполнена.

### Информация

**Название:** Heretic

**Год:** 1994

**Фирма:** Raven Software

**Класс:** action

**Размер архива:** 5,7 Mb

**Размер на диске:** 12,5 Mb

**Игроков:** 1 и сеть

**Управление:** клавиатура, джойстик,  
мышь

# HEROQUEST

«HeroQuest» — оригинальная смесь ролевой и приключенческой игры, увидевшая свет в 1991 г. с легкой руки известной фирмы «Gremlin». В ней вы становитесь варваром, эльфом, гномом или магом (а то и всеми четырьмя сразу), чтобы, путешествуя по 24 лабиринтам и выполняя в них миссии различной степени сложности, в итоге стать... героем! Но об этом чуть позже.

После запуска нажмите **S**, чтобы настроить игру. Здесь вам предложат выбрать: монитор, звук и управление для каждого из героев. Вы можете воспользоваться джойстиком, мышью или клавиатурой. Затем, узнав, что в процессе игры можно отключить звук **F10**, нажмите **SPACE**.

«Огонь в камине дает много тепла, но света в келье наставника почти нет. Призрачные отблески мерцают на тысячах книг и свитков, заполняющих полки. Наставник медленно подходит к камину.

— Итак, друзья мои, ваше обучение завершилось. Вы еще не стали героями, но уже самоутвердились. Осталось сделать последний шаг...»

Злой колдун Моркар угрожает Империи. На вас возложена почетная миссия (вернее, миссии, общим числом 24) — сорвать его планы. Вы должны стать теми Героями, которых ищет Империя. Каждый из персонажей должен выполнить три миссии, после чего его объявят Чемпионом и Имперским Рыцарем — а это уже шаг на пути к настоящей славе...

«— Мы еще поговорим, когда вы вернетесь. Если вернетесь...»

Да, именно если вы вернетесь, что сделать достаточно тяжело. Вам будут всячески препятствовать полчища монстров, один другого страшнее, множество различных ловушек... Всему этому вы сможете противопоставить только мечи (а в начале даже не мечи, а кулаки) и магию, которой владеют лишь двое персонажей — маг и эльф.

После вступления, во время которого периодически требуется нажимать **SPACE**, вы выйдете в главное меню. Здесь три опции:

— **СЛЕВА** находится пиктограмма с изображением лабиринта. Выбрав ее, вы войдете в игру;

— **СПРАВА** — пиктограмма с топором и шлемом. Щелкнув на нее мышью, вы войдете в оружейную лавку, где можно приобрести массу полезных вещей. Это оружие и доспехи. Приведем полный список:





**STAFF**/посох — 100 монет;  
**SHORT SWORD**/короткий меч — 150 монет;  
**HAND AXE**/ручной топор — 150 монет;  
**SPEAR**/копье — 150 монет;  
**BROAD SWORD**/широкий меч — 250 монет;  
**CROSSBOW**/арбалет — 350 монет;  
**BATTLE AXE**/боевой топор — 400 монет;  
**THE SHIELD**/щит — 100 монет;  
**THE HELMET**/шлем — 120 монет;  
**CHAIN MAIL**/кольчуга — 450 монет;  
**PLATE ARMOR**/латы — 850 монет;  
**TOOL KIT**/набор инструментов — 250 монет.

Для покупки выберите соответствующий предмет. При этом рамка вокруг него станет белой. Чтобы переключиться на другого героя, щелкните на его изображение вверху экрана. К сожалению, в начале игры у вас нет ни одной монеты, а единственное имеющееся у вас приспособление из вышеописанных — это **TOOL KIT** у Гнома. Подождем, пока вы найдете деньги...

— **СРЕДНЯЯ** пиктограмма изображает труп синего цвета со стрелкой, направленной на очень похожего, но вполне живого человека. Выбор этой пиктограммы приведет вас в меню из четырех картинок. Это — ваши герои. В зависимости от того, кто задействован в данный момент, над головами некоторых висит табличка **IN PLAY** (В игре). Щелкните на нужную вам фигуру — и ниже появятся еще четыре опции, слева направо: **Карта, Имя, Оживление, Диск**. При этом фигура выбранного героя станет цветной.

**Пиктограмма с картой** позволит вам ввести/вывести этот персонаж из предстоящей игры. Индикатором служит вышеописанная **IN PLAY**.

**Пиктограмма с надписью** позволит вам ввести герою имя (не более шестнадцати знаков). Для набора имени кликните курсором мыши на нужные вам буквы, затем — **END**.

**Пиктограмма с синей и желтой фигурами** позволит вам «возродить» любого героя. Все его деньги и снаряжение исчезнут, когда вы щелкните мышью на эту опцию, зато появится надпись **THE CHARACTER IS RENEWED** (Персонаж возобновлен). Спрашивается — а зачем это нужно? Отвечаем — пока незачем. А вот когда герой погибнет, а у вас еще нет его сохраненного состояния — тогда самое время превратить богатый и хорошо вооруженный труп в голого и убогого, но живого воина.

**Пиктограмма с диском** позволит вам сохранить (**SAVE**) и загрузить (**LOAD**) этот персонаж в игру. Всего имеется восемь файлов на каждого из четырех героев.

Выход из всех опций и меню осуществляется щелчком курсора на следующие вещи (в зависимости от ситуации): опции **CANCEL** и **OK** или пиктограмма с зеленой стрелкой.

Наконец, нужные персонажи выбраны, все куплено и сохранено. В общем, подготовка к очередному приключению завершилась. Выходите в главное меню и щелкните на левую пиктограмму (с лабиринтом).

## МАГИЯ В ИГРЕ

Для начала колдуну и эльфу предложат выбрать Стихии, на которых будет основана их магия. При этом эльф получает одну, а маг — три. Как ни странно, но первым определяет Стихию колдун, после чего право выбора из трех оставшихся перейдет к эльфу. Когда он подберет ту, что ему больше по душе, две оставшиеся переходят к магу. Если вы не используете одного из этих двух персонажей, взятый выбирает сам. Так, допустим, вы оставили эльфа. Значит, маг подряд забирает три Стихии из четырех.

Все заклинания действуют через карту, автоматически появляющуюся после применения заклятья, на которой щелчком левой кнопки мыши надо отметить требуемый объект. Перед вами список заклинаний.

### **WATER** — Вода:

— **VEIL OF MIST** — завеса тумана — на своих. Невидимость на один цикл;

— **WATER OF HEALING** — живая вода — на своих. Восстанавливает жизненные силы;

— **SEND TO SLEEP** — погрузить в сон — на врагов. Усыпляет и делает их безвредными на несколько кругов.

### **FIRE** — Огонь:

— **COURAGE** — кураж — на своих. Повышает силу удара на два дополнительных броска (поясним ниже);

— **BALL OF FLAME** — огненный шар — на врагов. Атакующее;

— **FIRE OF WRATH** — огонь Гнева — на врагов. Атакующее.



**AIR** — Воздух:

— **TEMPEST** — буря — на врагов. Парализует на один цикл;

— **SWIFT WIND** — быстрый ветер — на своих. Удваивает количество возможных ходов;

— **GENIE** — Джинн — две возможности использования:

1. **REVEAL ROOM CONTENTS** — открыть содержание комнаты;

2. **ATTACK SOMEONE** — атаковать кого-нибудь — на врагов. Атакующее.

**EARTH** — Земля:

— **PASS THROUGH WALL** — проход сквозь стену — на своих. Объект действия колдовства в первый с момента произведения заклятья цикл может пройти сквозь стену;

— **ROCK SKIN** — каменная кожа — на своих. Повышает защиту на два броска;

— **HEAL BODY** — лечить тело — на своих. Восстанавливает жизненные силы.

После выбора магии вам предоставят список миссий. Всего их двадцать четыре, и мы расскажем о них после. Нажатие на **NEXT PAGE** позволит перейти к продолжению списка, а **EXIT TO MAIN MENU** вернет в главное меню.

Выбрав название миссии, вы перейдете к ее выполнению. Наставник расскажет вам о ней, укажет цель и пообещает награду. Вам остается лишь щелкнуть на **I UNDERSTAND, MENTOR** («Я понял, Наставник»), и вы окажетесь в лабиринте.

## ИГРА

Перед вами участок лабиринта, где стоит Варвар. Его изображение мигает, а внизу вертится монета, на которой быстро меняются цифры. Нажав левую кнопку мыши, вы фиксируете количество ходов. После этого в нижней части игровой панели появляются несколько пиктограмм. Рассмотрим их подробнее.

Крайняя слева пиктограмма с ключом позволит вам открывать запертые двери.

Справа вы видите пиктограмму с мечом и щитом. Кликнув на нее, вы перейдете в боевой режим. (Он будет рассмотрен позже).

Выше находится фиолетовый щит со стрелкой. Это пиктограмма перенесет вас к другому герою. Если же вы управляли Магом,

который стоит последним в списке, то эта опция закончит цикл и ход перейдет к компьютеру.

Правее расположены еще две пиктограммы.

**Открытая дверь со знаком вопроса** — это поиск ловушек или потайных дверей. Щелкнув на нее, вы получите одно из следующих сообщений:

- «Вы нашли и обезвредили ловушку»;
- «Тайная дверь появилась в стене»;
- «Несмотря на старательный поиск, вы ничего не обнаружили».

**Опрокинутый мешок с драгоценностями** позволит вам поискать в этой комнате сокровища, в результате чего вы можете:

- найти деньги;
- найти бутылочку с волшебной жидкостью;
- найти волшебный предмет;
- напороться на арбалетную стрелу, которая лишит вас одного жизненного очка;
- повстречаться с монстром.

Следующая пиктограмма, **портфель**, — это режим работы с предметами. Выбрав ее, вы перейдете в меню из трех окон:

— **ОКНО С МЕЧОМ** позволит вам снять/одеть доспехи и поменять оружие. Кликнув на него, вы получите полный список имеющегося у вас снаряжения. То, что одето на вас, заключено в белую рамку. Чтобы снять или одеть предмет, щелкните на него курсором. Можно одновременно держать на себе: одни доспехи, один шлем, одно оружие и один щит, если, конечно, оружие не двуручное, как **BATTLE AXE**;

— **ОКНО С ФЛАКОНОМ** позволит вам «приложиться к бутылочке». Всего имеется шесть возможных напитков:

**STRENGTH** — Сила — аналогично заклинанию **COURAGE (FIRE)**;

**RESILIENCE** — Стойкость — аналогично заклинанию **ROCK SKIN (EARTH)**;

**SPEED** — Скорость — аналогично **SWIFT WIND (AIR)**;

**HEALING** — Лечение — аналогично **WATER OF HEALING (WATER)** и **HEAL BODY(EARTH)**;

**HEROIC BREW** — Героический Отвар — позволяет сделать две атаки за один цикл;

**HOLY WATER** — Святая Вода — наносит тяжелые поражения Нежити (Undead), то есть таким тварям, как зомби, мумии, скелеты.

Чтобы выпить напиток, щелкните на него. В отличие от заклинаний, напитки воздействуют только на того, кто их использовал (выпил).

— **ОКНО С СУНДУКОМ** отражает наличие у вас Предмета Поиска (**QUEST ITEM**). Некоторые из них также можно использовать, например, **SPIRIT BLADE** — Меч Духов, можно «включить» вместо обычного оружия.

В правой части экрана расположены еще три пиктограммы.

**БЕЛЫЙ ПРЯМОУГОЛЬНИК** — это карта лабиринта. Выбрав ее, вы увидите места, где побывали, и все объекты в них. Лицами обозначены ваши герои — беловолосый Маг, среброволосый Эльф, блондинистый Варвар и смуглый Гном. Бесцветные морды — враги. Черные квадраты — каменные завалы (**FALLEN ROCK**), их нельзя преодолеть. Сундуки — это и есть сундуки. Серая лестница — выход из лабиринта.

Пиктограммы со **СТРЕЛКАМИ** — направление движения. Если в какую-то сторону идти невозможно, стрелка становится коричневой.

Наконец, **МОЛНИЯ** (только у Эльфа с Магом) — это применение Магии. Вы выйдете в меню, выберите пиктограмму соответствующего заклинания — и оно будет задействовано так, как описано выше.

В левом верхнем углу — характеристики героя. Там находятся его портрет, имя, количество имеющегося золота (рядом с золотой монетой), количество оставшихся ходов (рядом с изображением следов), число жизненных очков (рядом с рукой) и, наконец, уровень интеллекта (рядом с чем-то, вроде потушенной лампочки или перевернутой колбы).

После того, как у одного персонажа кончились ходы, следует перейти на другого. Такие действия, как бой, поиск дверей/ловушек или сокровищ являются взаимоисключающими. За один цикл можно выполнить только одно из этих дел. Кроме того, если вы совершаете это сразу после того, как получили право на ход, ваши ходы сохраняются. А если перед одним из вышеуказанных действий вы шагнули хотя бы раз, все ходы обнуляются. Это же происходит, когда вы попадаете в ловушку.

## БОЙ

Он происходит следующим образом.

Выберите «Щит и Меч», появится карта. Затем кликните на пиктограмму, изображающую вашего предстоящего противника. Он должен стоять на соседней клетке, если вы используете обычное оружие, или в пределах видимости, если стреляете из арбалета.

Сам бой происходит автоматически. Рядом с атакующим возникает от нуля до пяти черепов, рядом с защищающимся — от нуля до пяти щитов. Если щитов больше или столько же, сколько и черепов — удар прошел мимо цели, если же черепов больше, то обороняющийся теряет столько жизненных очков, на сколько черепов больше, чем щитов. Обычно у врагов только одно жизненное очко, и достаточно попасть хотя бы раз, чтобы убить противника. Им же, в свой ход, придется здорово попотеть, чтобы убить вас. Оружие (чем дороже — тем оно сильнее), заклятье **COURAGE** и напиток **STRENGTH** увеличивают число ваших черепов. Доспехи (чем дороже — тем крепче), заклятье **ROCKSKIN** и напиток **RESILIENCE** повышают число щитов.

## МИССИИ

### 1. THE MAZE — Лабиринт.

Это ваше последнее испытание перед «выходом в свет». Надо выбраться из лабиринта (выход находится в центральном зале). Многие монстры будут пытаться остановить вас. Тот, кто выйдет первым, получит 100 монет.

### 2. THE RESCUE OF SIR RAGNAR — Спасение сэра Рагнара.

Сэр Рагнар, один из самых знатных рыцарей Императора, был похищен и пленен Улагом — вождем орков. Вы должны найти его и вывести из лабиринта. Награда — 200 монет, но вы получите их только, когда Рагнар окажется свободным. Если он погибнет, вы останетесь без денег. А содержат его в северной части лабиринта, левее середины.

### 3. LAIR OF THE ORC WARLORD — Логово Вождя Орков.

Принц Магнус обещает 100 монет тому, кто возьмет в свои руки дело мести подлому Улагу. Только кровь смоет оскорбление, которое этот грязный орк нанес Империи похищением Рагнара. Вы найдете Улага в комнате в юго-западном углу подземелья.



#### **4. PRINCE MAGNUS' GOLD** — Золото принца Магнуса.

Когда Императору везли три сундука золота, банда орков под предводительством воина Хаоса Гултора похитила их и укрылась в Черных горах. Того, кто вернет сундуки, ждет награда в 200 монет.

#### **5. MELAR'S MAZE** — Лабиринт Мелара.

Вам необходимо найти талисман, сделанный волшебником Меларом и спрятанный в его лаборатории. Здесь вам впервые предстоит встретиться с Нежитью (**UNDEAD**) — искусственно оживленными трупами тех, кто до вас пытался добраться до талисмана. Это зомби, скелеты и мумии.

#### **6. LEGACY OF THE ORC WARLORD** — Наследство Вождя Орков.

Сынок Улага, Грак, решил устроить вендетту убийцам своего отца, то есть вам. Он взял вас в плен и запер в подземелье, где вы сейчас и находитесь. Пока Грак ломает голову, как бы вас казнить поболезненней, открывайте замок темницы крысиной косточкой. Теперь осталось ни много, ни мало, как выбраться из подземелья, попутно найдя свое оружие и доспехи, отобранные Граком (если они у вас, конечно, были). Можете также наказать Грака за наглость.

#### **7. THE STONE HUNTER** — Каменный Охотник.

Карлен, придворный колдун Императора, похищен Моркармом. За 100 монет вы должны найти его живым или мертвым. В итоге получается как раз второй вариант, так как Карлен убит и превращен в зомби, о чем вас и уведомят, когда вы войдете в комнату, где его содержат.

#### **8. THE FIRE MAGE** — Огненный Маг.

Огненный Маг Балур помогает оркам во время их рейдов. После гибели Карлена ничто не может противостоять его мощи, кроме... ваших мечей. Найдите и убейте Балура, награда будет велика — 150 монет.

#### **9. RACE AGAINST TIME** — Наперегонки со временем.

Подкупленный проводник бросает вас в темном подземелье, куда вы спустились, чтобы узнать великую тайну, которая там хранится. Вам надо найти выход из этого лабиринта, а тайной оказывается **TALISMAN OF LORE** — Талисман Знания.

#### **10. CASTLE OF MYSTERY** — Замок Тайны.

Магический замок воздвигнут над золотой шахтой безумным волшебником Олларом. Его двери никак не связаны, они волшебны и могут перенести вас куда угодно, в том числе и в шахту, где стоит сундук. Там вроде бы и надо выбрать «Поиск сокровищ»,

в результате чего вы станете счастливым обладателем целого состояния в 5000 монет... Не делайте этого! Груз золота лишит вас возможности атаковать и даже защищаться, а прежде чем вы попадете к выходу, можете побывать где угодно. И помните — везде бродят враги... Когда вы, наконец, выберетесь (если выберетесь), вас обрадуют тем, что вы несли «золото дураков», которое ничего не стоит.

### **11. BASTION OF CHAOS** — Бастион Хаоса.

Самая тупая миссия — нужно ходить и резать всех, кто попадется по пути. Правда, за деньги. Но за небольшие.

### **12. BARROW OF THE WITCH LORD** — Курган Властелина Ведьм.

Для того, чтобы объединить небольшие царства, Императору нужна древняя звезда, которую носили легендарные короли, а также Роган, когда-то разбивший Моркара. Звезда спрятана в Барак Торе, замке Повелителя Ведьм — короля Мертвых, служащего Моркару. Найдя ее, возвращайтесь (за наградой в 200 монет). И не пытайтесь сразить Повелителя Ведьм — это можно сделать лишь Мечом Духов.

### **13. QUEST FOR THE SPIRIT BLADE** — Поиск Меча Духов.

Только этим мечом, выкованным Гномами и закаленным Эльфами, вы можете убить Повелителя Ведьм, чья армия Нежити угрожает Империи. Сложность заключается в том, что на вас часто падает потолок. То, что вы теряете при этом жизненное очко — еще полбеды. Но, обвалившись, потолок образует завал, а это уже куда серьезней. Особенно часто это происходит в комнате рядом с Мечом. В итоге может получиться так, что вы окажетесь с Мечом, но без всякой надежды на выход.

### **14. RETURN TO BARAK TOR** — Возвращение в Барак Тор.

Теперь, с Мечом Духов, можно смело вернуться в Барак Тор и показать Повелителю Ведьм, где раки зимуют. А не то... а не то он с толпой зомби ударит в тыл императорскому войнству, и земля станет царством Хаоса.

### **15. THE GATE OF DOOM** — Ворота Судьбы.

Вам, собственно, и надо найти эти ворота. Вот и вся задача. Но враг не дремлет, а посему, будьте осторожны.

### **16. THE COLD HALLS** — Холодные Залы.

В этих ледяных переходах — убежище жутких призрачных всадников, которые когда-то вели в бой кавалерию скелетов Лорда Ведьм. Сейчас они грезят о былой славе и ждут, пока их вновь призовет черный клич Хаоса...



### **17. THE SILENT PASSAGES — Безмолвные Проходы.**

Ничто не нарушало тишины этих залов вот уже тысячу лет, когда, защищая город, здесь пали король Аграйн и его народ. Теперь тут царит древняя и жуткая магия. Берегитесь — по внешнему коридору бродит невидимый холодный туман, отнимающий при встрече одно жизненное очко. И опять же, надо найти выход, как, впрочем, и в предыдущей миссии.

### **18. HALLS OF VISIONS — Залы Видений.**

Король Аграйн был славным правителем. Именно он построил эти залы. Их тайна кроется в ключах Аграйна. А вы, попав туда, должны... угадайте-ка с трех раз... — правильно! Найти Ворота.

### **19. THE GATE OF BELLTHOR — Ворота Бельтора.**

Бельтор — страж ворот. Тех самых, которые надо найти. А чтобы выйти через них (надо полагать, к следующим), нужно этого бедного Бельтора убить. Ну ничего, он слуга Лорда Ведьм, этот лабиринт — уже его владения, здесь где-то — его столица, если верить авторам игры (а как же **BARAK TOR???**). В общем, ищите ворота.

### **20. HALLS OF THE DEAD — Залы Мертвых.**

В этих залах Лорд Ведьм собирает свою злую армию. Сейчас вы как раз и можете поразить его (не беда, что он уже был один раз убит еще в 14-й миссии?!). Ну и, конечно же, надо найти выход.

### **21. THE FORGOTTEN LEGION — Забытый легион.**

Вы унесли ноги от Лорда Ведьм, но попали из огня да в полымя — в объятия Забытого легиона, гвардии Лорда Ведьм, возглавляемого Скулмаром. Они страшны в бою, на их неумирающих телах — шрамы тысяч битв. Избегайте их... и ищите выход.

### **22. THE FORBIDDEN CITY — Запретный Город.**

Никто не был в нем. Лишь не имеющие разума ожившие мертвецы, слуги Моркара, обреченные вечно бродить по темным, холодным переходам. Они опасны для вас, как и сам город, который в любой момент готов рухнуть. Конечная цель — ворота. (Немного утомляет однообразие постоянного, начиная с пятнадцатого задания, поиска пресловутых выходов из лабиринтов. Но тут уж ничего не поделаешь, что есть, то есть.)

### **23. THE LAST GATE — Последние ворота.**

И вправду последние — за ними лежит Двор Лорда Ведьм. Но проходы охраняются Стражами Судьбы — отборными Войнами Хаоса. Вам придется очень несладко.

## 24. COURT OF THE WITCHLORD — Двор Повелителя Ведьм.

Ну вот, преследование завершилось. Дважды убитый Вами Лорд пойман в тронном зале. Правда, тут еще пара скелетов и четыре воина Хаоса. Но это не беда, справиться с ними вам теперь вполне по силам. Что касается самого Повелителя, шарахните в него **FIRE OF WRATH** — и осталось только выйти из подземелья.

## Несколько общих советов напоследок:

- как можно чаще ищите двери и ловушки. Пусть это делает каждый герой, заходя в новый зал;
  - не увлекайтесь поисками кладов. Чем дальше, тем реже будут сокровища и чаще — враги или арбалетные стрелы;
  - не экономьте напитки. После того, как вы выходите из лабиринта, они все равно пропадают;
  - не тратьте деньги на последовательное улучшение оружия и доспехов. Лучше подкупить и сразу купить самое мощное;
  - обязательно обзаведитесь арбалетами — сверхполезная вещь;
  - не загромождайте проход теми, кто идет медленнее.
- Вот и все. Желаем убить **WITCHLORD** и как можно скорее!

### Информация

**Название:** HeroQuest  
**Год:** 1991  
**Фирма:** Gremlin Software  
**Размер архива:** 0,6 Mb  
**Размер на диске:** 0,9 Mb  
**Игроков:** 1—4  
**Управление:** клавиатура, джойстик, мышь

# IN SEARCH OF DR. RIPTIDE

В 1994 г. фирмы «Mindstorm Software» и «Pack Media Company Inc.» предложили любителям аркад новое развлечение, симпатичную и ненавязчивую игру «In Search of Dr. Riptide». Сделанная в традиционном для аркадных программ «платформенном» стиле, новая игра сразу же запомнилась веселой, тщательно прорисованной картинкой, сравнительно небольшим количеством бессмысленно кровавых эпизодов, обилием головоломок, которые приходится решать по мере продвижения к конечной цели и достаточно ясным сквозным сюжетом. Объем игровых уровней и их постоянно возрастающая сложность дали возможность любителям подобного времяпровождения насладиться в полной мере. Несмотря на внешнюю незатейливость и кажущуюся традиционность, «Riptide» заметно отличается от игр подобного плана. Прежде всего — все действие происходит под водой. В вашем распоряжении не только собственное средство передвижения, но и некий вспомогательный аппарат, что сразу же существенно меняет структуру и принципы игры, одновременно и усложняя ее, и в чем-то упрощая. Лабиринты, и без того порой даже излишне запутанные, простираются не только вширь, но и вглубь. Для прохождения отдельных уровней требуется постоянно переходить из одного глубинного пласта в другой.

Существенно и то, что игра, ориентированная изначально все-таки на детей, легко захватывает и взрослых, притягивая к себе на долгие часы, завораживая кажущейся легкодоступностью и загадывая при этом зачастую неразрешимые загадки. Но сложность некоторых эпизодов нисколько не раздражает. Наоборот, обаяние игры заставляет искать ключи к решению головоломок, чем дальше, тем упорнее.

Итак, обратимся непосредственно к игре.

Вы — Ник Наутилус, специальный морской агент под номером 1138. Вас призвали найти и уничтожить подводную лабораторию доктора Тибериуса Риптайда, безумного ученого-изгнанника. Приказ звучит категорично и двусмысленному толкованию не подлежит — маньяк и секретная лаборатория должны быть ликвидированы любыми средствами, любой ценой. Впрочем, любой ценой как раз и нет. Есть только ваша драгоценная жизнь да металлические посудины, с помощью которых вы будете пробиваться сквозь толщу воды к цели. Кстати о посудинах. Получая задание, вы узнаете о том, что помогать вам на глубине будет какая-то маленькая подводная лодочка «Jason». Но что это такое, пока неизвестно. Зато ситуация с самим доктором ясна до неприличия. Ваш главный оппонент был изгнан из Научного

Общества после того, как представил собственноручно изготовленный глобальный план полного уничтожения населения мирового океана. Очевидно, как большинство гениальных людей, доктор был немного не в себе. Как иначе объяснить, что он сам себя и подставил. Но, дело сделано, Ученый мир узнал о существовании устройства «Тунцемат» (или «Тунцemet». В конце концов это не принципиально). Приборчик с таким странным названием позволяет, между прочим, в считанные секунды превращать любую живую материю в готовый к немедленному употреблению деликатес. Так вот сразу, попросту и без затей. Естественно, всем это не понравилось. Слишком уж похоже на браконьерство во всеокеанском масштабе.

А доктор-то, кстати, был не так уж и прост. Он, прежде чем раскрыть карты, успел вдоволь приборчиком попользоваться, намолотив горы этого самого «тунца», который еще и реализовал не без личной выгоды на черном рынке. Модная пища шла нарасхват. Богатые, могущественные и грязные богатеи денег не жалели, и доктор успел серьезно разбогатеть. В итоге, обидевшись на весь белый свет, он глубоко засел в подводных катакомбах у берегов Австралии и окружил себя смертоносной защитой. Причем грязное «тунцовое» дело не бросил, а холил его и лелеял, расширяя вири и вглубь.

Вот из этой-то неприступной норы вам, Ник Наутилус, и предстоит его выкурить, согласно предписанию. На брифинге вас откровенно предупредили, что предстоит встретиться лицом к лицу с большинством риптайдовских созданий и ловушек, которые он любезно приготовил. Более того, доктор не дремлет. Если вы чудом все же достигнете его лаборатории, он уже будет ждать вас. У него нет другого выхода. А вы, к тому же, вполне сгодитесь на «тунцовые» консервы. Хватит на пару-тройку баночек.

А еще вам пожелали удачи.

И посадили в подводную лодку.

И выгрузили в какое-то **Shallow** море.

Вот такие дела. Вам ничего не осталось, как только разбираться с оборудованием, оружием, дыхательными аппаратами и прочими атрибутами подводных приключений. Но, берегитесь, времени у Вас не много. Первые враги уже ждут за ближайшими водорослями...

Теперь мы вас на время покинем и поблуждаем пока в немногочисленных игровых меню.

Нажатием **ESC** на экран вызываются три опции основного меню.

Крайняя слева «?» нужна постольку, поскольку не нужна. Ну, разве что чуть-чуть.

**ABOUT RIPTIDE** — коротенько о сюжете.

**CATALOG** — рекламный трюк, информация о других играх, выпущенных фирмой.

**HELP** — только здесь есть, пожалуй, несколько маленьких советов, хоть как-то касающихся самой игры.

**SETUP** — это уже гораздо интереснее.

— **SOUND** — включение/выключение звука. Советуем оставить. Если кому-то мешает спать, сделайте потише или оденьте наушники. Звук замечательный, не пожалеете. Всевозможные бульканья, постанывания, скрипы и вздохи. Чего здесь только нет! Звуковое сопровождение составляет по меньшей мере полновесную четверть очарования игры.

— **CONTROL** — выбор управления. Не богато, зато надежно. Во всяком случае, уж клавиатура у вашего компьютера есть наверняка. Без нее вы не смогли бы добраться не только до доктора, но даже до этого меню. А джойстик оставьте в покое. Поберегите его для других игр.

— **GAME SPEED** — скорость игры. Можно выставить всего два параметра, точнее, один из двух: быстро или медленно. Но эта опция имеет некий глубинный смысл. Если какие-то уровни покажутся вам особенно сложными, поставьте **SLOW**, сразу станет легче.

**GAME** — это основная опция игрового меню. С ее помощью можно сделать много полезных вещей. Да хотя бы загрузить очередной уровень...

— **START** — первый вариант начала игры. Вас выбросили в **SHALLOW SEA**.

— **START ACT 2** — довольно свежий подход — второй вариант начала — **ATLANTIS**. Дает возможность сократить мучения на треть игры.

— **RESUME** — вернуться назад в прерванную игру.

— **PASSWORD** — введение пароля для пропуска на следующий уровень. Закончив эпизод, вы получаете от программы подарок в виде кода. Поскольку другой записи состояния игры нет, эти коды — единственное средство не переигрывать сначала двадцать уровней, чтобы попасть, допустим, на двадцать первый. А лихо-радожно записывать коды между эпизодами не надо. Лучше отдохните и расслабьтесь. Мы напишем их за вас в конце этой главы. Опция **PASSWORD**, если вы пожелаете, может выполнять еще одну функцию, о которой речь пойдет позже.

— **STORY** — опять немного предыстории.

— **INSTRUCTIONS** — кое-что об управлении, но очень немного.

— **HIGH SCORES** — для тех, кто страдает манией величия. Список наилучших достижений в игре. Помните «Бриллиантовую руку»? «На его месте должен был быть я...» Так и здесь. Поиграешь — будешь.

— **QUIT** — это под утро, вместе с первыми лучами восходящего солнца, перед тем, как выключить компьютер и пойти (или поплыть) на работу. Короче — выход в **DOS**.

Ну, а теперь — о грустном. Тем более, что минуты вашей жизни уже сочтены.

Мы возвращаемся в **SHALLOW SEA** за руль, или штурвал, в общем, за джойстик подводной лодки.

Прежде всего разберемся с управлением. Перемещения под водой осуществляются клавишами управления курсором:

**LEFT** — влево;

**RIGHT** — вправо.

Здесь никаких сложностей нет. Лодка движется ровно столько, сколько вы удерживаете клавиши.

**UP** — подъем к поверхности.

**DOWN** — спуск на глубину.

В этих направлениях субмарина менее послушна и более самостоятельна. Короткое нажатие соответствующих клавиш задает лодке необходимое направление движения, и она по инерции продолжает его в указанном направлении без вашей помощи. Если при этом удерживать боковые курсоры, перемещение будет осуществляться по диагонали вверх или вниз. Для того, чтобы зафиксировать лодку на заданной глубине, нужно обязательно зацепиться или уткнуться в какой-нибудь выступ, чтобы она остановилась, а затем уже сняться с мели или отклеиться от вертикальной стенки. Горючее вашей субмарине не требуется вообще, так что на одной заправке можно совершенно спокойно донырнуть до пресловутой секретной лаборатории. В этом плане смущают только сверхмаленькие габариты лодочки, в которой явно не предусмотрен специальный отсек для ядерного реактора. Но сам-то он обязательно должен быть. В противном случае, как без дозаправки можно преодолеть столько миль и океанов? Наверное, вам подсунули его в карман. Пошарьте, как следует, и запихните куда-нибудь от себя подальше.

То, что постоянные мысли о нехватке топлива не будут отвлекать вас от выполнения поставленной задачи — это, конечно, здорово. Но жизнь ваша от этого отнюдь не будет легкой и безоблачной. Конструкторы, создавшие ваш подводный аппарат, совершенно забыли оснастить его резервуарами с кислородом. А может быть, и

не забыли, а все это сделано умышленно. Когда вернетесь из похода, не забудьте сообщить куда следует о ваших подозрениях. Пусть проверят главного конструктора — не сообщник ли он доктора Риптайда? Но все это будет потом, а сейчас вы поставлены перед суровой необходимостью периодически (даже слишком периодически) выныривать на поверхность и судорожно глотать запекшимися губами морской воздух, а затем, сделав глубокий вдох, снова быстро-быстро погружаться вниз (как аквалангист в комплекте номер 1). И так — до самой победы. О нехватке кислорода вам постоянно будет напоминать верхняя горизонтальная шкала в нижней части экрана. Сначала она длинная и зеленая. Но таять будет просто на глазах. И вот оставшийся хвостик уже красный. Еще чуть-чуть, и вы задохнетесь. Последнее, что вы увидите перед смертью — предупреждающая надпись на дисплее: «Внимание. Низкий уровень кислорода». Но вам уже будет все равно.

Хоть консервированный кислород на дне и есть, но на всех его не хватит. Так что будьте бдительны, не дайте убить себя преждевременно. Лучше погибнуть в честной схватке от зубов какой-нибудь акулы или, на худой конец, пирании (хотя это уже менее почетно).

Второй показатель, который постоянно будет внушать вам опасения — это уровень защиты корабля. Отображается в нижней части экрана синей шкалой. Два-три точных попадания, и шкала становится красной. Затем уже отработанная конструкторами схема: надпись на дисплее: «Внимание, низкий уровень защиты», еще один удар и — летальный исход. А потом — почетный караул у гроба, оружейные залпы, слезы поклонниц... Только вы всего этого уже не увидите.

Теперь самое время разобраться с тем, что висит у вас на корме. Какой-то странный маленький аппаратик. Ба, да это же робот «Джейсон», ваш самый верный и надежный друг! Не требует ни кислорода, ни топлива, но, главное, абсолютно послушен и приказы ваши, пусть самые бестолковые, выполняет не обсуждая. Вот только гибнет от вражеских когтей, зубов, снарядов и бомб. Но при некоторой доле везения его можно и восстановить. В левом нижнем углу экрана расположена персональная шкала уровня поврежденности «Джейсона». Не рискуйте им понапрасну. Берегите, так как только он может проникнуть в узкие шахты лабиринта и открыть кнопками задраенные наглухо Риптайдом двери. «Джейсон» может стрелять мелкими зарядами, которых вполне хватает для того, чтобы разбить контейнеры с полезными предметами. Подобрать их ваш приятель не сможет, но всплыв повыше, они станут вашей легкой добычей. Помимо всего прочего, «Джейсон» может собирать монеты, что тоже пригодится при конечном подсчете очков. Отделить робот от корабля-матки можно нажатием клавиш **ALT** или **CTRL**. После этого управление перейдет на «Джейсона», а ваша лодка вместе с вами зависнет

на том месте, где вы расстались. Повторное нажатие **ALT** или **CTRL** переводит управление вновь на основной корабль, а «Джейсон» при этом, если находится от вас не очень далеко, со скоростью бешеного таракана запрыгнет вам на загривок. Если же он находится вне видимости, то будет обиженно ждать, пока вы его не подберете. Иногда «Джейсон» будет шалить, отказываясь повиноваться вашей воле. Это происходит в тех случаях, когда основной корабль поврежден. Особенности управления «Джейсоном» ни в чем не отличаются от главной лодки. Кстати, стреляют они при нажатии **SPACE**.

На игровой панели сверху расположено не совсем понятное окно в красной рамке. Это индикатор готовности к бою пульсирующей пушки **PULSE CANNON**, своеобразного оружия Возмездия. В начале игры у вас его еще нет. Составные части разбросаны на разных уровнях. Сами по себе они — бесполезные железяки. Собранные воедино — мощнейшее оружие массового уничтожения, которое будет вам весьма полезно в дальнейшем. Смотрите внимательно, не пропускайте металлических обломков, и у вас появится возможность использовать **PULSE CANNON** 50 раз.

Теперь поговорим о том, что скрасит ваше существование. На дне вам довольно часто будут попадаться большие красные, зеленые и прочих цветов бочки. Ни в коем случае не обходите их своим вниманием. Именно из бочек можно извлечь то необходимое, что даст вам возможность, может быть, доиграть игру до конца. Для этого расстреляйте бочку (обычных боеприпасов у вас, кстати, неограниченное количество) и подхватите то, что из бочек будет всплывать. Старайтесь сделать это быстро, пока предметы находятся в движении (почему, объясним позже).

— **СИНИЙ ПУЛЬСИРУЮЩИЙ ШАР С БУКВОЙ «S»** — на 33% увеличивает защиту корабля, но несколько уменьшает при этом мощность стрельбы. Вы сможете вести огонь небольшими зарядами.

— **ПУЛЬСИРУЮЩИЙ КРАСНО-СИНИЙ ШАР С БУКВОЙ «F»** — дает ракеты большей силы — **EXTRA FIRE POWER**.

— **ЗЕЛЕНЫЙ КЛЮЧ** — открывание закрытых дверей. Подобрал ключ, вы помещаете его на панели управления в соответствующее окно. При наличии у вас ключа, закрытые двери, по мере приближения к ним, будут автоматически открываться.

— **ИКОНКА С ИЗОБРАЖЕНИЕМ «ДЖЕЙСОНА»** — очень полезная вещь. Если ваш робот-напарник погиб при исполнении, многие уровни становятся просто недоступны. Раздобыв приз, вы возвращаете себе помощника и продолжаете совместно выполнять задание.

— **ЗЕЛЕНЫЙ ШАР С ПУЛЬСИРУЮЩЕЙ БУКВОЙ «A»** — восстановит необходимый для нормального функционирования уровень кислорода на 50% от максимально возможного.



— **ИКОНКА С ИЗОБРАЖЕНИЕМ ЗЕЛЕНОГО АВТОМАТА** — повышенная скорострельность, **AUTO-FIRE**.

— **МОНЕТЫ** — наименее полезный приз, содержащийся в бочках. Необходимы только для увеличения количества очков. Их можно найти и в сундуках, изредка лежащих на дне.

— **САМОНАВОДЯЩИЕСЯ БОМБЫ** — это уже не приз, а ловушка. Освободив такую бомбочку из бочки, вы создаете себе некоторые неудобства. Бомба как бы с глазом. Она следит за вами и не отпускает. Перемещается довольно быстро. Поэтому, во избежании неприятностей, не расстреливайте бочки в упор. Оставьте себе время на уничтожение возможной бомбы.

Теперь о системе подсчета очков, бонусах и прочем. Очки в игре начисляются за все удачно проведенные действия. Так что зарядов не жалейте. Убитые враги всех рангов и мастей, любые подобранные призы, части пульсирующей пушки, открытые двери — все это идет в вашу общую очковую копилку. Призы подбирайте, пока они находятся в движении, так как в этом случае вам будет начислено очков ровно в два раза больше (это касается и денег). По окончании каждого уровня вам начисляется бонус. Процедура не простая, так как напрямую зависит от количества оставшегося у вас на конец уровня кислорода и защиты. Зависимость, естественно, прямо пропорциональная. Так что постарайтесь уйти с уровня с максимально возможными показателями. Кстати, приличное количество призов наводит на мысль, что и в стане Риптайда есть предатели. Но это не более, чем догадка. Да никого из «своих» вы так до самого конца и не увидите.

Теперь поговорим о ловушках и врагах, целые стада которых пасутся на глубине.

— **МАГНИТНЫЕ РОГАТЫЕ МИНЫ** — они реагируют на металл. В критический момент, сорвавшись с якоря, устремляются вверх. Для успешной борьбы с ними необходимо спровоцировать бомбу, заставив ее всплыть перед вами и, затем, спокойно расстрелять (если нет возможности просто уничтожить огнем с дальней дистанции).

— **ЗМЕЙКИ-ДРАКОНЧИКИ** — выстреливают откуда-то из туловища болезненные заряды.

— **ПИРАНЬИ** — самые злобные противники. Особенно опасны в стае. Быстрые и маневренные, они впиваются в ваш корабль мертвой хваткой и с диким лязганьем прогрызают обшивку корпуса.

— **ЗЕЛЕННЫЕ КРОКОДИЛЬЧИКИ** — вылезают из донных лунок. Обладают нехорошим свойством воскресать после гибели и расстреливать вас в спину.

— **КРАСНЫЕ КРАБЫ** — забрасывают чем-то, напоминающим гранаты.

— **БЕЛЫЕ МЕДУЗЫ** — жалят своими щупальцами при непосредственном контакте.

— **ОГРОМНЫЕ ЖЕЛТО-ЗЕЛЕННЫЕ РЫБЫ** — размером раза в три больше вашего корабля и с очень острыми зубами. Простыми зарядами их убить почти невозможно, нужны ракеты.

— **ПУШКИ, ЗАМУРОВАННЫЕ В КАМЕННЫХ СТЕНАХ** — также желательно расстреливать ракетами.

— **ГИГАНТСКИЕ БЕЛЫЕ АКУЛЫ** — нападают молниеносно. Крайне агрессивны и прожорливы. Для борьбы с ними нужно хорошее оружие и свободное пространство сверху или внизу. Акулы практически не перемещаются по вертикали. Увернуться от их атак можно чуть приподнявшись вверх. Они сразу же теряют вас из виду и стойте себе, сколько угодно.

— **ЗЛОБНАЯ МЕХАНИЧЕСКАЯ ЖЕЛТО-СИРЕНЕВАЯ РЫБА** — укусы очень опасны. Быстрая и старается оседлать вас сверху.

— **ОСТРЫЕ ПИКИ** — периодически выстреливаются из дна. Очень опасны, так как протыкают корпус лодки. Иногда опускаются сверху.

— **БУРЛЯЩАЯ ЛАВА** — выстреливает вертикально вверх красные густки. Сделать ничего нельзя. Можно только увернуться.

— **ОГРОМНЫЙ КРАСНЫЙ ОСЬМИНОГ** (конец второго эпизода) — стрелять нужно сначала по щупальцам. Только после того, как они будут срезаны, можно открыть огонь по голове. Без ракет с ним делать нечего.

— **ЭЛЕКТРИЧЕСКИЕ РАЗРЯДЫ** — перекрывают узкую шахту. Расположены один за другим.

— **ОХРАННИКИ НА НАДУВНЫХ ЛОДКАХ** — напоминают инспекторов Рыбнадзора. Правда, в отличие от последних, они забрасывают вас глубинными бомбами. Внимательно следите за всем, что падает сверху.

— **САМОНАВОДЯЩИЕСЯ БОЛЬШИЕ КРАСНОГЛАЗЫЕ БОМБЫ** — расстреливайте их, не дав приблизиться. Контакт с ними смертельно опасен.

— **БОЛЬШИЕ СЕРЫЕ СТАЛЬНЫЕ ПУШКИ** — ведут мощный огонь энергетическими зарядами. Внешне напоминают механических рыб.

— **СЕРЕБРИСТЫЕ РАКУШКИ НА ДНЕ** — не приближайтесь к ним. Они обладают нехорошим свойством хватать вашу лодку своими створками. Что не может не сказаться на состоянии защиты вашего корабля.

— **СЕДОВЛАСЫЙ ДОКТОР РИПТАЙД И ЕГО ГИГАНТСКАЯ ПОДЛОДКА** — появляется в финальной сцене и лучше бы он этого не делал. Наличие самого мощного оружия вам жизненно необходимо, так как доктор не шутит. Стрельбу ведет забойными ракетами. Эта ракетная установка и будет вашей первой целью. Только после того, как вы ее уничтожите, приступайте к самой субмарине.

Если повезет и вы добьетесь окончательной победы, ваша исстрадавшаяся жалкая и маленькая лодочка возьмет на буксир поверженный подводный крейсер врага и самого доктора Риптайда.

Вот и все. Некому будет больше кормить ненавистных богатеев «тунцовыми» консервами.

Еще несколько полезных советов:

— подбирайте золотые ромбы на дне и в сундуках. Они дают сразу по 2000 очков;

— баллы также даются за собранные морские звезды и мерцающие серые камни;

— будьте внимательны с нагнетающими направленными потоки воды вентиляторами. Двигаться сквозь них можно только в одну сторону. Даже не пытайтесь сделать обратное. Более того, мощной волной винт может вынести вас прямо на какого-нибудь сильного врага, акулу, например, или механическую рыбу;

— не пропускайте отверстий в глубине стен. Круглые большие и маленькие, квадратные и овальные, — только с их помощью зачистую и можно пройти очередной лабиринт. Для того, чтобы войти в эти люки, встаньте точно напротив них и нажмите **ALT** или **CTRL**. Если вы «прицелились» неправильно, «Джейсон» отстегнется от корабля, только и всего. В некоторых эпизодах есть целые разветвленные системы и лабиринты люков. Чаще всего они бывают двухсторонние, но иногда и однонаправленные. Помните, робот и корабль могут работать и по разные стороны люка, только не запутайтесь;

— если проход завален квадратными коричневыми блоками, не стесняйтесь их расстрелять. Они разваливаются при первом же попадании;

— как правило, место выхода с уровня указано большой табличкой **EXIT**. Но довольно часто ориентира нет, а сам выход находится где-нибудь в углу у самой боковой стены;

— кнопки можно нажимать выстрелами даже с приличной дистанции. Для этого совсем не нужно тратить время на то, чтобы подобраться к ним вплотную (помните, вам все время не хватает воздуха);

— кнопки **ESC** или **F1** — выход в основное меню игры;

— кнопка **F10** — мгновенный выход в DOS.

А теперь — давно обещанный список паролей для всех уровней игры.

Первый эпизод — **SHALLOW SEA**. Состоит из восьми уровней.

1. — SHALLOW SEA.
2. UR2GD — MICRO MENACE.
3. URGR8 — TULIP TANGO.
4. 4GOOD — RED TIDE.
5. 2MUCH4U — FATHOM'S OF TEETH.
6. ACE — THINK TANK.
7. BS1 — OSCAR'S LAIR.
8. SEC1 — OUTPOST ENIGMA.

Второй эпизод — **ATLANTIS**. Состоит из семи уровней.

1. DNUNDR — ATLANTIS.
2. OUT2GTU — AQUA TREMENDOM.
3. AIC — SPAWNING WATERS.
4. HANG10 — JASON QUEST.
5. RUN4IT — FRANTIC ATTACK.
6. BS2 — ENTER OTIS.
7. SEC2 — ??????

Третий эпизод — **SEA ESCAPE**. Самый длинный — девять уровней.

1. GETIT — SEA ESCAPE.
2. URINDE — DEEP ENIGMA.
3. SOS — SINK OR SWIM.
4. RUN2ME — MARATHON.
5. 512TR — LAB RYNTH.
6. 2B4UDY — ABYSS OF PERIL.
7. HOH — HALLS OF HELL.
8. RIP — MYSTERIOUS MAZE.
9. BS3 — CONFRONTATION.

Но это еще не все. Следующая информация для тех, кто предпочитает сжульничать, чем мужественно пройти игру по-честному от начала и до конца.

Создатели игры учли и ваши интересы. В любой момент вам предоставляется возможность прервать игру и запустить программу, позволяющую склонить чашу весов в борьбе исключительно в вашу пользу.

Делается это так.

1. Нажмите **ESC**, чтобы выйти в основное меню игры (в любой, даже самый критический момент).
2. Выберите опцию **PASSWORD**.
3. Наберите в строке **LETSRIP!**

4. В окне сообщений появится надпись: «Режим мошенничества включен».

5. Нажав **ENTER**, вы окажетесь на том же месте, где действие было прервано. Но настройка у вас будет совсем другое. Используя восемь клавиш, можно полностью контролировать события.

**A** — удерживая кнопку, вы дозаправляете кислородом.

**S** — удерживая кнопку, увеличиваете степень защиты лодки вплоть до максимального.

**J** — если робот «Джейсон» погиб, не переживайте. Просто нажмите клавишу, и он воскреснет из небытия.

**H** — «Джейсон» стреляет параллельно с вами.

**R** — усиление плотности огня, **AUTO-FIRE**.

**F** — стрельба самыми мощными и дальнобойными ракетами (**FULL FIRE**).

**U** — стрельба вертикально вверх — **TOP FIRE**.

**G** — режим бога (бессмертие) — **GOD MODE**.

Не думаем, что используя эти кнопки вы получите большое удовольствие от прохождения игры. Но если станет совсем уж невозможно, то почему нет... Если уж очень хочется.

На этом — все. Вас ждут награды и почести до самой пенсии. Кстати, вы не забыли «стукнуть» Органам по поводу кислорода? Этого негодая, главного конструктора, давно пора вывести на чистую воду.

## Информация

**Название:** In Search of Dr. Riptide

**Год:** 1994

**Фирма:** Mindstorm Software,  
Pack Media Company Inc.

**Класс:** аркада

**Размер архива:** 0,9 Mb

**Размер на диске:** 2,9 Mb

**Игроков:** 1

**Управление:** клавиатура, джойстик

# INTERNATIONAL TENNIS OPEN

Создатели игровых компьютерных программ при их производстве не могли обойти вниманием многочисленных любителей спорта и болельщиков. Поэтому спортивные игры всегда занимали свою нишу (может быть, не слишком большую) среди тысяч игровых программ, появляющихся на свет каждый год. Но не всякий вид спорта без потерь можно из жизни перенести на экран монитора. Очень тяжело даются, например, некоторые командные виды спорта, удаchi можно пересчитать по пальцам.

Немного по другому обстоит дело с такой общеизвестной и любимой миллионами игрой, как большой теннис, который за последние годы в нашей стране стал особенно популярен. Этому послужили и успешные выступления на международной арене лучшего нашего теннисиста Евгения Кафельникова, и пристрастие к этому виду спорта нашего Президента, и обширный показ различных теннисных соревнований на экранах телевизоров. Но несмотря на это, не всякий может позволить себе появиться с ракеткой на корте и достойно сыграть партию. Ведь, согласитесь, теннис все-таки не массовый вид спорта, такой как, например, футбол. Недаром его называют спортом миллионеров. Но выход есть — включите ваш компьютер.

Не первый раз производители компьютерных игр выпускают различные теннисные симуляторы. И надо отметить, что многие из них очень неплохого качества, а некоторые, такие как «Tennis Cup 2» (фирмы «Loriciel»), «4-D Sports Tennis» (фирмы «Mindscape»), просто замечательные. Но в 1994 г. произошел просто прорыв в этом направлении. Появилась программа под названием «International Tennis Open», подготовленная совместными усилиями фирм «Philips Interactiv» и «Pathe Interactiv» при участии фирмы «Infogrames Multimedia».

Предыстория ее создания такова. Всемирно известная фирма «Philips» уже несколько лет производит игровые приставки «Philips CD-I», разрабатывая для них оригинальные игровые программы. Так появился и «International Tennis Open». Игра получилась настолько удачной, что две другие французские фирмы, упоминавшиеся выше, взялись адаптировать ее к IBM-совместимым компьютерам. И эта затея удалась на славу. Судите сами. Программистам и художникам удалось перенести на экран монитора телевизионную картинку, применив эффект псевдовидео, воссоздать абсолютно реальную звуковую палитру теннисного матча, воплотить в жизнь реальный антураж трех самых крупных теннисных турниров из серии «Большого шлема». Единственный минус, который сразу бросается в глаза, это отсутствие среди

соперников фамилий теннисистов, реально входящих в мировую элиту. Но это не страшно. Ведь важно не с кем, а как играешь. Еще стоит обязательно отметить, что программа рассчитана на игру как с компьютером, так и вдвоем. А скоротать вечерок с приятелем гораздо приятней, чем играя с несколько монотонным и однообразным партнером-компьютером.

Теперь о тонкостях самой программы. Нужно отметить, что она не перегружена большим количеством текстовых меню. Все сделано лаконично и достаточно просто. При запуске игры вы попадаете в главное меню, состоящее из пяти пиктограмм. Теннисной ракеткой, при помощи клавиатуры, джойстика или мыши выбираете нужный пункт меню.

**OPTIONS** — первая пиктограмма в нижнем ряду. Войдя в это меню, вы сможете установить для себя некоторые параметры. Перед вами первое окно.

— **PREFERENCES...** — здесь вам предоставляется возможность перераспределения кнопок на клавиатуре, как для одного, так и для второго игрока.

Далее вам предлагается выбрать способ управления теннисистом на корте. Существует четыре различных варианта:

— **FULLY MANUAL** — вы управляете игроком в полном объеме (самый сложный вариант);

— **MANUAL MOVES** — вы управляете только передвижениями игрока по корту и правильно подводите его под мяч для выполнения удара, который он производит без вашего участия (оптимальный вариант для новичка). Управление игроком при подаче лежит полностью на вас;

— **MANUAL SHOTS DEFENSIVE** — вам предлагается управлять игроком только в момент удара в защите и во время выполнения подачи, все остальное сделает за вас компьютер;

— **MANUAL SHOTS OFFENSIVE** — вы будете управлять игроком при ударах в нападении и при выполнении подачи.

Отметим, что последние два пункта в основном хороши для отработки техники ударов в защите и нападении (два абсолютно разных удара).

**LEVEL** — следующее окно. Предлагает выбрать один из трех уровней сложности игры.

Первый уровень — самый простой, с него и следует начинать. Но чем дальше, тем сложнее. Круче начинают играть соперники и отключается подсказка «куда попадет мяч» после подачи.

— **SET** — дальше дается право выбрать какой поединок, трех- или пятисетовый, вам предстоит провести.

— **LOAD MATCH** — здесь вы можете возобновить прерванный матч.

— **LEAVE GAME** — покинуть игру.

Чтобы выйти из меню **OPTIONS** — нажмите надпись **TENNIS**.

**NATIONALITY** — вторая пиктограмма в нижнем ряду (с изображением глобуса) предлагает выбрать, под каким флагом вы будете выступать и честь какой страны защищать. На выбор предлагается девять стран; Россия, к сожалению, отсутствует. Видимо создатели игры не рассчитывали на нашего потребителя, а зря...

Теперь пора брать в руки ракетку, то есть, джойстик или клавиатуру, и начинать игру.

Перед вами три пиктограммы в верхнем ряду. Одна из них, с изображением ракетки и мяча, предлагает войти в режим тренировки **TRAINING**, где вы можете совершенствовать различные технические приемы и вырабатывать отдельные навыки:

— **TRAINING SERVICE** — отработка подачи;

— **TRAINING MACHINE** — шлифовка удара по мячам, которые «выплевывает» тренировочный автомат.

Следующая пиктограмма, с изображенным на ней теннисистом во время выполнения подачи **MATCH** — предлагает принять участие в одном выставочном матче. Этот вариант хорош тем, что здесь можно играть матч вдвоем с приятелем. При этом имеется возможность установить способ управления теннисистом каждому из играющих на выбор. Один будет играть за **VICTOR PLAYER (V.PLAYER)**, а второй — за теннисиста под именем **ROBERT GARETT (R.GARETT)**. Если вы решили сыграть с компьютером, нужно выбрать себе в соперники одного из предлагаемых четырех теннисистов, представляющих четыре теннисных державы — США, Германия, Швеция и Испания. Далее выберите тип покрытия на корте:

— **GRASS** — трава;

— **CEMENT** — цемент;

— **CLAY** — грунт.

После чего вы познакомитесь со своим соперником. Вам предложат его фото и исчерпывающее досье: возраст, рост, какой рукой держит ракетку, положение в мировой классификации, количество выигранных турниров за карьеру и, даже, место проживания.

Но вот, наконец, и сам матч. Ваш теннисист всегда находится на переднем плане, прямо перед вами. Даже при смене сторон



корта, вы как бы перемещаетесь вместе с ним и всегда находитесь у него за спиной.

При подаче внимательно следите за так называемым прицелом, чтобы он был в пределах квадрата, в который должен попасть мяч. Пожалуй, в игре больше никаких тонкостей нет, все идет по классическим правилам.

Для успешных выступлений нужна хорошая подготовка и стабильная игра, достигаемая упорными тренировками. Ну и, конечно, удача.

По тактике ведения матча, можно дать пару советов:

— разнообразьте игру на задней линии выходами к сетке. Просто перебить компьютерного игрока, стоя на задней линии, будет нелегко;

— по возможности, затрудняйте свою подачу, попадая мячом в самый край квадрата.

По ходу матча вы в любой момент можете передохнуть, сделав паузу нажатием клавиши **ESC**. Для продолжения игры нажмите **SPACE**.

Теннис игра достаточно размеренная и, если матч затянулся, в любой момент можно отложить его и доиграть в другой раз. Для этого, нажмите **ESC**, затем **ENTER**, и вы попадете в меню, где, выбрав опцию **SAVE GAME**, сохраните текущее состояние. Здесь же:

— **STATISTICK** — можно посмотреть все статистические выкладки матча. При выборе опции **QUIT AND WATCH THE END OF THE MATCH**, имеется возможность поручить компьютеру доиграть матч за вас. Партия продолжится без вашего участия;

— **QUIT MATCH** — выход из матча.

**TOURNAMENT** — последняя пиктограмма с изображением кубка приглашает вас принять участие в одном из турниров «Большого шлема». Вам предлагают на выбор: Открытый чемпионат США, проводимый в Нью-Йорке, Открытый чемпионат Франции «Ролан Гаррос» в Париже и Уимблдонский турнир в Лондоне. Борьба начинается со стадии четвертьфиналов. В турнире участвуют восемь теннисистов, и для общей победы нужно выиграть подряд три матча. Все остальное в точности повторяет предыдущее меню **MATCH**.

Управление в игре производится как с клавиатуры, так и джойстиком (калибровка происходит автоматически). На клавиатуре задействованы следующие кнопки:

**курсоры** — движение по корту;

[ и ] — удары ракеткой.

Вот, пожалуй, и все основные сведения об этой замечательной игре. Думается, вы по достоинству оцените ее и приятно проведете свободное время.

## Информация

**Название:** International Tennis Open

**Год:** 1994

**Фирма:** Philips Interactive, Pathe Interactive, Infogrames Multimedia

**Класс:** спорт

**Размер архива:** 4,5 Mb

**Размер на диске:** 7,8 Mb

**Игроков:** 1—2

**Управление:** клавиатура, джойстик, мышь

# ISHAR: LEGEND OF THE FORTRESS

«Ishar» — ролевая игра французской фирмы «Silmarils». В некотором роде она является продолжением «Crystals of Arborea». Кроме того, «Ishar» положил начало сериалу из трех игр, в который еще входят «Ishar 2: Messengers of Doom» и «Ishar 3: The Seven Gates of Infinity».

После немногочисленных заставок вам предложат выбрать язык:

- 1 — английский;
- 2 — французский;
- 3 — немецкий;
- 4 — итальянский.

Кстати, «Ishar: Legend of Fortress» — единственная игра сериала с возможностью выбора языка.

Нажмите соответствующую клавишу на **Keypad**, после чего сразу же окажетесь в игре. Эта **RPG** отличается от большинства других тем, что вам не надо создавать своего героя, он уже изначально задан программой (мы считаем это серьезным недостатком, правда, пожалуй, единственным).

Его зовут Арамир (**ARAMIR**), он человек и воин (**WARRIOR**) по профессии.

Действие игры происходит в королевстве Кендория. Долго и славно правил там принц Джарел, победитель Темного властелина Моргота (кого-то он нам напоминает... А вам?). Но потом колдун Крог (**KROGH**), по слухам, сын Моргота, убил Джарела и захватил власть в Кендории, установив свой трон в городе Ишар. Житья в стране не стало от различных чудовищ — орков, пантер, оборотней, карликов. Они убивают, грабят и даже, как говорят в трактирах, крадут молодых девушек (для Крога или для себя?). Единственная область королевства, куда еще не добрались орды монстров — это Фрагонир (**FRAGONIR**). В этой стране люди еще не боятся ходить по улицам, а трактиры полны веселья. И именно здесь и появляется Арамир.

## УПРАВЛЕНИЕ ИГРОЙ

Большую часть экрана занимает «вид из глаз» — не выдающийся, но красивее, чем в «Eye of the Beholder». Кроме того, это одна из немногих в те времена ролевых игр, большая часть которой

происходит «на свежем воздухе», а не в подземельях. Когда вы начинаете, перед вами — лужок с цветами, деревья, голубое небо с мелкими облачками на горизонте... Почти идиллия...

Справа находится шесть пиктограмм со стрелками, которыми задается управление движением. Стрелка **вверх** — вперед, **вниз** — назад, маленькие треугольники по краям — **вправо/влево**, большие треугольники — **поворот вправо/влево**. Над стрелками находятся две пиктограммы. Решетка позволит вам расставить ваших бойцов в нужный боевой порядок. Ее размеры — 5 x 5 клеток, и вы можете расположить там свою пятерку как вам заблагорассудится, учитывая, что драться могут лишь воины, стоящие в переднем ряду. Осуществляется перестановка следующим образом — выберите цветную фигурку, изображающую тот или иной персонаж, она «приклеится» к курсору, и вы можете перенести ее, чтобы повторным щелчком установить в любой свободной ячейке. Впрочем, в начале, когда у вас только один персонаж, вы можете расположить его где угодно — ничего при этом не изменится. Чтобы покинуть режим, еще раз нажмите курсором на опцию с изображением решетки.

Иконка с дискетой позволит вам:

**SAVE CURRENT GAME** — сохранить игру, что потребует 1000 монет платы. Вас спросят, согласны ли вы платить (**OK**) или нет (**EXIT**). Если — да, вам предложат ввести имя файла (не более восьми знаков). Кстати, клавиатура немного подпорчена, и следующие клавиши в игре поменялись значениями: **A** и **Q**, **M** и «:», **W** и **Z**;

**LOAD PREVIOUS SAVED GAME** — загрузить ранее отложенное состояние;

**PLAY A NEW GAME** — начать игру заново;

**EXIT** — вернуться в игру.

Над этими двумя пиктограммами вы видите компас, а выше — название страны, в которой находитесь.

Нижняя часть экрана занята информацией о персонажах. Она разделена на пять частей. В центре каждой находятся лицо героя (героини) и изображение его цветной фигурки (такой же, как и в решетке построения). Если данная ячейка не заполнена, вместо лица изображается нечто вроде «стального черепа» (точнее определить не можем). Выше портрета находятся две опции — **ACTION** и **ATTACK**, а ниже — графа жизненных очков (**LIFE**) и имя героя. У незаполненных ячеек, понятно, и жизнь, и имя отсутствуют.

Если нажать на **ATTACK**, персонаж нанесет удар (само собой, если он стоит в переднем ряду или же вооружен луком или метательным кинжалом).

Клик на **ACTION** выведет вам следующее меню:

**GIVE ITEM** — передать предмет другому персонажу. Вам выдадут изображение героя со всеми вещами, которые вы надели на него, и с содержанием его вещмешка. Нажав на предмет, перенесите его на «портрет» того, кому хотите его отдать и еще раз нажмите клавишу.

**GIVE MONEY** — передать деньги другому. Появится та же картинка, но с денежным меню в углу. Нажатием «+» и «-» выбирается нужная сумма. После вызова «монеты со стрелкой» появится ее изображение, содержащее требуемую сумму. Деньги можно передать другому герою так же, как и любой предмет. Щелчок на пиктограмму с тремя стрелками из центра вызывает раздел всех денег поровну между участниками.

**KILL** — убить одного из персонажей. Применяется, если нужно его уволить, а остальные против. Крупно не повезет, когда убитый прихватит в могилу своего убийцу, а может и еще кого-нибудь из отряда. После вызова этой опции, курсор принимает форму указательного пальца, которым надо нажать на «портрет» жертвы.

**DISMISS** — уволить. Схема действия аналогична вышеописанной, но если увольняемый уж больно по душе остальным, они откажутся с ним расставаться.

**RECRUIT** — принять в команду. Если вы находитесь на улице, нажатие на эту опцию превратит курсор в палец, которым надо указать на того, кого вы хотите завербовать. Если же вы в таверне, то щелчок на пиктограмму выдаст вам лица всех, кого можно пригласить за собой, после чего следует выбрать приглянувшуюся физиономию. Затем вам выдадут часть информации о кандидате (имя/класс/раса/уровень/сила/телосложение/ловкость/ум) и предложат подтвердить запрос (**OK**) или отказаться (**EXIT**). После этого вы увидите решение совета ваших персонажей — нужен им такой или нет. Впрочем, тут вы можете в последний момент дать кандидату от ворот поворот и опротестовать положительное решение совета отряда.

**CAST SPELL** — колдовство. Этот пункт присутствует только у Жрецов (**PRIEST**), Странников (**RANGER**) и Адептов Окультизма (**OCCULT MONK**). Щелкните на него, выберите заклинание и активируйте на объект — боевое на врага, защитное или целительное — на себя.

**PICK LOCK** — взлом замков. Вызовите эту опцию, а затем используйте на замок (курсор при этом имеет форму «фомки»). Если очень повезет, замок откроется.

**ORIENTATION** — эта опция подскажет, какие земли находятся к востоку, западу и так далее.

**FIRST AID** — нажатие на нее, а потом на раненного персонажа иногда поднимает ему жизнь на две-три единицы.

**MAP** — карта Кендории. К сожалению, на ней не обозначено ваше месторасположение (только место старта, обозначенное крестом с буквой **S**).

**EXIT** — возврат в игру.

Щелкнув на портрет персонажа, вы на его месте увидите вооружение — две руки с вложенным в них оружием и рунная табличка (если есть). Нажав на нее, вы получите вместо курсора либо прицел, которым надо указать на врага, если заклинание боевое, либо палец — на спутников, если заклинание защитное или целительное. Чтобы получить такую табличку, нужно найти чистую и нажать на опцию **WRITE RUNES** в **CAST SPELL**, а затем — на одно из своих заклятий, написав его на табличку, после чего вы сможете использовать это заклинание, не заходя постоянно в **CAST SPELL**. Еще есть три ячейки, предназначенные для метательного оружия.

Следующее нажатие покажет вам состояние персонажа — ментальную энергию (**PSY**), физическую энергию (**PHY**), опыт (**EXP**) и количество денег (**GOLD**). Повторный клик вернет герою «лицо».

Наконец, щелчок на имя выведет вам уже знакомую по **GIVE MONEY** и **GIVE ITEM** таблицу. Слева находится список, содержащий Состояние, Качества и Умения персонажа. В центре — девять ячеек для вещей в мешке, а справа — фигура вашего персонажа с навешенными доспехами. Ниже расположено несколько пиктограмм. Книги со стрелками вверх и вниз позволят вам листать «визитную карточку» персонажа. Голова со стрелкой к губам предназначена для поглощения пищи и напитков, глаз со стрелкой к нему — узнать название того или иного предмета, мусорный контейнер — выбросить вещь. Монета с цифрами — выход в уже знакомый вам режим работы с финансами.

Чтобы взять/положить предмет, выберите его мышью и перенесите в нужное место. Оружие и щиты кладутся в руки, доспехи одеваются на тело, шлем на голову, амулеты вешаются на шею. Чтобы съесть предмет, перенесите его ко рту и нажмите. Чтобы рассмотреть — поднесите к глазу и кликните, удерживая кнопку. Чтобы выбросить — щелчок предметом на мусорный ящик.

## СОСТОЯНИЕ, КАЧЕСТВА и УМЕНИЯ ГЕРОЯ

Первая страница содержит следующую информацию:

- имя героя (**ARAMIR**);
- профессия (**WARRIOR**);

- раса (**HUMAIN**) — не удивляйтесь, написано именно так;
- **LEVEL** — уровень (первый — у всех персонажей в начале игры);
- **EXP** — опыт (в начале он равен нулю);
- **VITALITY** — текущее количество жизненных очков, дублирует шкалу **LIFE**;
- **PHYSICAL** — текущее количество физической энергии, дублирует шкалу **PHY**, сначала равно 100;
- **MENTAL** — текущее количество ментальной энергии, дублирует шкалу **PSY**, сначала равно 100.

Опыт начисляется за все выполненные действия, но в первую очередь за убитых врагов. Уровень растет в зависимости от опыта, повышение уровня влечет за собой увеличение максимального значения **VITALITY**, и позволяет магам пользоваться более мощными заклинаниями.

Жизненные очки — тут все ясно, чем их больше, тем лучше. Они — ваша жизнь. Вражеские удары уменьшают их число, а когда **VITALITY** равно нулю — персонаж погибает.

**PHYSICAL** — энергия расходуется на совершение физических действий, в первую очередь на нанесение ударов противнику. Когда **PSY** равно нулю — персонаж теряет способность сражаться.

**MENTAL** — требуется для сотворения магии, расходуется при заклинаниях. Когда **MENTAL** подходит к нулю, персонаж больше не может колдовать.

**VITALITY** и **MENTAL** восстанавливаются сном, **PHYSICAL** — едой.

Вторая страница содержит информацию о качествах (**ATTRIBUTES**) персонажа. Их пять:

- **STRENGTH** — сила;
- **CONSTITUTION** — телосложение;
- **AGILITY** — ловкость;
- **INTELLEGEANCE** — ум;
- **WISDOM** — мудрость.

Сила влияет на точность и убойную силу атак.

Телосложение — на жизненные очки и их рост.

Ловкость — чем она выше, тем сложнее врагу поразить вас.

Ум — на успешность выполнения заклятий Черной Магии (**OCCULT MONK**).

Мудрость — на успешность молитв и Белой Магии (**PRIEST, RANGER**).

Эти качества не расходуются, но иногда их за деньги можно поднять, пройдя обучающий курс в военной школе.

Третья страница содержит показатели умений (**SKILLS**) персонажа. Их восемь, и они соответствуют большинству действий, совершаемых в игре.

Эти умения:

- взлом замков — **LOCKPICKING**;
- ориентация — **ORIENTATION**;
- первая помощь — **FIRST AID**;
- владение оружием:
  - обычным — **1 HAND WEAPON**;
  - двуручным — **2 HAND WEAPON**;
  - метательным — **THROWING**;
  - стрелковым — **SHOOTING**.
- понимание языков — **LANGUAGES**.

Ясно, что для успешного взлома замка (**PICK LOCK в ACTION**) надо выбрать того персонажа, у которого умение **LOCKPICKING** максимально.

## ВЗАИМООТНОШЕНИЯ ПЕРСОНАЖЕЙ

Они зависят от рас и профессий героев. Можно указать следующие особенности:

**Эльфы** — не любят Ящеров и настороженно относятся к Гномам;

**Гномы** — единственный гном, которого мы встретили, ненавидел всех, да так сильно, что убрался на первом же привале;

**Лизарды (Ящеры)** — не любят Эльфов, зато они единственные, кто не имеет предубеждений против Орков;

**Орки** — не любят Эльфов, Гномов и некоторых Людей. Зато их самих ненавидят все, кроме Лизардов;

**Люди** — здесь уже речь заходит о профессиях. Они бывают «хорошие», «злые» и «нейтральные». К первым относятся жрецы **PRIEST** и странники **RANGER**. Ко вторым — убийцы **ASSASSIN** и Адепты Оккультизма **OCCULT MONK**. К третьим — все остальные, кроме воинов **WARRIOR**, которые могут быть как хорошими (как, например, Арамир, который Орков и Лизардов



на дух не переносит), так и плохими (сами Орки и Лизарды могут быть только воинами). У плохих людей сразу же начинаются конфликты с Эльфами и Людьми — жрецами и странниками, у хороших — с Людьми — убийцами и оккультистами, а также с Орками и Лизардами.

Проверить отношения можно за 1000 монет у психолога в Оссирахе. А можно бесплатно и на месте. Попросите одного героя оказать Первую помощь (**FIRST AID в ACTION**) другому. Если он скажет «I firmly efuse to Heal...» — можете быть спокойны, эти двое никогда не отвернутся друг от друга. Кроме того, где-то семидесятипроцентную гарантию вражды дает случай, если при взятии нового персонажа в компанию кто-то из «стариков» был против.

## МАГИЯ

Она делится на два класса. Один доступен **PRIEST** и **RANGER**, другой — **OCCULT MONK**. Несмотря на это, все заклинания продаются в одной лавке. Вот их список:

— **PRIEST, RANGER:**

**HEALING 1** — лечение ран;

**PROTECTION 1** — кратковременное усиление защитных способностей;

**SLEEP 1** — усыпить врага до первого удара по нему;

**RADAR 3** — позволяет обнаруживать противника на расстоянии;

**CURE POISOR 2** — снятие эффекта яда;

**CONFUSION 3** — смутить врага.

— **OCCULT MONK:**

**BURNING NANDS 1** — боевое, ближний бой;

**MAGIC MISSILE 1** — боевое, любое расстояние;

**CHARM 1** — обаяние — делает врага мирным;

**LIGHTNING 4** — боевое, любое расстояние;

**INVISIBILITY 4** — невидимость.

Цифра рядом с заклинанием означает уровень, на котором заклинатель получает возможность его использовать. Стоимость каждого — по 3000 монет за уровень (то есть **HEALING** стоит 3000 монет, а **LIGHTNING** — 12000).

## ГЕОГРАФИЯ КЕНДОРИИ. ПЕРСОНАЖИ, ТАВЕРНЫ, ЛАВКИ

Итак, вы начинаете на крайнем северо-западе, во Фрагонире. В трех шагах к востоку стоит человек-вор Борминх (**BORMINH**), обладающий следующими качествами: 7-6-8-6-8 и умениями: 78-46-41-65-68-63-67-36 (загляните в главу о качествах и умениях). Кроме того, он является обладателем 200 монет и кинжала. Далее на юго-востоке вы найдете человека-жрицу Кириелу (**KIRIELA**, 4-5-8-15-15, 28-45-85-16-12-13-11-75, 2000 монет). На восточном побережье находится деревня на воде. Подход к ней охраняет громила в рогатом шлеме и с двуручным мечом (он «стоит» 500 монет). Убейте его — и деревня открыта для вас. Там, кроме двух пустых домов, имеются: военная школа, повышающая **AGILITY** за 1500 монет, лавка, в которой можно прикупить пять хлебов за 380 монет (еда поднимет **PHYSICAL**), метательный кинжал (**THROWING DAGGER + 1**) за 1100 монет, лук (**BOW**) за 2000 монет, 20 стрел (**ARROW**) за 500 монет, настойку из крысиного мозга (**RAT BRAIN**) за 600 и самое полезное — короткий меч (**SHORT SWORD + 1**) за 2002 монеты. Наконец, в деревне есть две таверны, где находятся аж девять персонажей. Кроме того, в тавернах можно поесть (**EAT**), поспать (**SLEEP**) и послушать, что говорят люди (иногда бывает полезно). Чтобы набрать персонажей, выберите **RECRUIT**, после чего щелкните на портрет того, кого хотите принять в свой отряд.

В одной таверне обретаются: человек-шпион Нашир (**NASHEER**, 14-12-14-14-10, 84-54-49-71-74-69-73-44, 1 монета), человек-гипнотизер Голнал (**GOLNAL**, 4-15-1-8-4, 3-18-78-4-3-3-6-78, 2000 монет), человек-жрец Дориан (**DORIAN**, 7-8-15-16-9, 35-46-86-23-19-20-18-76, 500 монет), человек-варвар Тарган (**TARGHAN**, 17-18-14-10-6, 34-30-40-81-82-74-72-25, 500 монет) и ящер-воин Ксилаз (**XYLAZ**, 18-10-16-11-4, 36-31-41-83-84-76-74-26, 1000 монет).

В другой — гном-странник Фхирон (**FHIROHN**, 17-18-12-8-7, 42-78-48-67-65-64-60-28, 1500 монет), человек-убийца Азирек (**AZIREK**, 6-2-16-15-5, 86-55-50-73-76-71-75-45, 2000 монет), эльфийка-стрелок Шильда (**SHEELDA**, 14-10-17-12-10, 47-52-57-67-70-69-87-34, 800 монет) и орк-воин Мог (**MOGH**, 16-18-6-1-1, 26-21-31-73-74-66-64-16, 100 монет).

Ближе к северу находится телепортер (красная занавеска), который сократит вам путь на юг, в Ангарахн. В Ангарахне имеются: лавка, таверна и школа. В школе учат **STRENGTH** за 2000 монет, в лавке имеются пять хлебов за 320 монет (на 60 монет дешевле, чем во Фрагонире), кинжал (**DAGGER**) за 900, кожаные доспехи (**LEATHER ARMOUR + 2**) за 1800 монет, легкий шлем (**LIGHT HELMET + 1**) за 1200, и две аппетитных настойки — на масле саламандры (**SALAMANDER OIL** — 500 монет) и на сушеной омеле (**DRIED MISTLETOE** — 300 монет). В таверне только

один герой — странник-человек Кириан (**KYRIAN**, 16-19-12-9-10, 42-79-49-67, 65-64-60-29, 200 монет). Кроме этого, в деревне есть дом Акира (**AKEER**), советника покойного принца Джарела, который расскажет вам о вашем задании, и стоящая на отшибе башня, в которой есть сундук с 15000 монетами. К сожалению, в Ангарахне свирепствуют Орки.

Далее на востоке расположена Лотария (**LOTHARIA**). В деревне на севере области находятся лавка, магическая школа, где можно приобрести все вышеуказанные заклинания, таверна, в которой вас ждет талантливый колдун, человек-Адепт Оккультизма Неизвестный (**UNKNOWN**, 10-10-4-19-2, 24-49-89-12-8-9-7-79, 1000 монет). Мало того, что он неплохо колдует — у него еще и вид настоящего злодея. Рекомендуем! В лавке вы найдете следующий ассортимент: кистень (**FLAIL + 2**) за 3200 монет, Тяжелый Щит (**HEAVY SHIELD + 2**) за 2500, Шлем (**HELMET + 2**) за 1800 монет, 20 стрел (**ARROW**) за 300 монет (на 200 дешевле фрагонирских) и настойка из когтей гаргойля (**GARGOYLE CLAWS**) за 800 монет.

На юге страны вы встретите духа по имени Азалгорм (**AZALGHORM**), который вам расскажет, что для уничтожения Крога надо выполнить три задания, после чего перечисляет: «Талисман Колдуна», «Обессилевшая Ведьма» и «Владение всеми рунными табличками». Одна из табличек находится совсем недалеко отсюда — в кустах на треножнике. Берегитесь пантер.

К северу находится область Оссирахд (**OSSIRAHD**). Там нет деревень, только две одиноких башни. В одной из них живет психоаналитик (о нем мы уже упоминали), в другой — кто-то зеленого цвета, который дает вам некоторую информацию о невидимых ящиках и шлемах мысленного видения.

К северо-западу от башни «зеленого», за озером, находятся заросли кустов. Если по ним побродить, можно найти, во-первых, несколько мешочков с деньгами, а во-вторых, рыцаря в рогатом шлеме и с топором. Топор выглядит весьма устрашающе, поэтому приближаться к нему не советуем. Пощипайте его **MAGIC MISSILE** Неизвестного — семи-восьми вполне достаточно, после чего вы унаследуете этот самый Шлем Мысленного Видения (**MENTAL VISION HELMET**), а также, дай Крог памяти, помоему, 8000 монет (это лучше, чем стипендия!). К сожалению, здесь вам будут отвращать существование волки.

На востоке от Лотарии растет лес Фимхуирн (**FIMHUIRN**). Там нет ничего полезного, кроме невидимого ящера. Если у вас нет **MENTAL VISION HELMET**, он очень быстро вас найдет и начнет бить. Если же есть,— трусливо спрячется в самом сердце леса, на поляне под деревом. Убейте его (кстати, шлем надо одеть, а не просто тащить в котомке), и вы станете обладателем пяти колец, защищающих от драконьего огня.

К северу от Фимхуирна (и к востоку от Оссирахда) находится лес Раудгаст, полный злых лесных карликов. Единственное их достоинство — они всегда при деньгах, которые вы можете снять с трупов. Больше там нет ничего интересного, за исключением входа в подземелье. Идите направо. Там будет ключ. Возвращайтесь и откройте ключом дверь слева от входа. За дверью будет еще один ключ. Вернитесь ко входу и опять идите в правую часть лабиринта. Дерните за рубильник, откроется решетка. Побродив там, вы найдете дверь, которую откроете вторым найденным ключом. Взяв оттуда третий ключ, возвращайтесь в левую часть. Там будут две двери, охраняемые кем-то очень суровым и похожим на гориллу. Убейте его (если сможете), откройте дверь и возьмите... не помним точно, то ли табличку, то ли флакон, но с треножника, а так же последний, четвертый ключ. Им отоприте последнюю дверь и, прорвавшись сквозь стада пауков, заберите то, что стоит на треножнике (если до этого была табличка, то сейчас флакон, или наоборот — но это и не важно). Теперь можете возвращаться. Кстати, не забудьте забирать все сундуки с деньгами и мешочки, которые будут сыпаться из скелетов, водящихся тут в изобилии. **Флакон (MAGIC FLASK)** служит для приготовления коктейлей и аперитивов из ингредиентов, которые можно купить в лавках. Как вам следующий рецепт: Крысиные Мозги плюс Когти Гаргойля, хорошо размешать и растворить в саламандровом масле? Настоящая «слеза комсомолки»! Вроде бы, надо составлять определенные смеси и пить их, повышая таким образом здоровье и так далее... Но что бы мы не смешивали, в итоге выпивший умирал медленной и мучительной смертью. Проверить действие напитка можно только так.

А дальше к востоку находится другая область, но на границе вас ждет один очень неприятный сюрприз. Какой — не скажем, чтобы вы не потеряли желание играть в эту замечательную игру. Кроме того, вдруг вам повезет? Если это случится, сможете продолжить свои странствия, чарующие, полные опасностей и незабываемых приключений...

От всей души желаем вам удачи, а что конкретно вам нужно делать, надеемся, теперь вы знаете сами.

## Информация

**Название:** Ishar: Legend of the Fortress

**Год:** 1991

**Фирма:** Silmarils

**Размер архива:** 1,4 Mb

**Размер на диске:** 1,5 Mb

**Игроков:** 1

**Управление:** клавиатура, мышь

# JAZZ JACKRABBIT

Среди нескольких игр, выпущенных в 1994 г. знаменитой фирмой «Epic Megagames», игра «Jazz Jackrabbit» заняла очень заметное место. Ориентированная прежде всего на детей, эта великолепная, с теплотой и любовью нарисованная, остроумная и живая аркада понравилась и взрослым. Даже те, кто не в восторге от жанра как такового, не могли не отметить красоту и графическую утонченность программы.

Великолепная анимация, вполне на уровне «Alladin» или «Prince of Persia» сочетается в «Jazz» с более крупным изображением персонажей и необычайно сочным цветом. Звуковое оформление не отстает от изобразительного ряда, создавая неповторимую атмосферу веселья и праздника. И это в игре, насыщенной борьбой, насквозь пропитанной драматическим противостоянием между силами Добра и зла. Правда, в вымышленном мире черепах и кроликов.

Завязка действия такова.

Лидер черепаших террористов **Devan Shell** похитил любимую всеми кроликами принцессу **Eva Earlong**. Мало того, он наводнил галактику своими громилами. Кролики оказались в тяжелом положении. Неужели надежды на светлое будущее рухнули? Конечно нет.

Судьбу планеты **Carrotus** должен решить один единственный кролик. Его задача — спасти принцессу Еву и лишить Девана возможности финансировать свой безумный план черепашьего владычества. Для этого нужно красть товары у него из под носа и постоянно вести боевые действия с девановскими «вооруженными силами».

У этой игры есть одно золотое правило — если вы не можете взять что-либо, расстреляйте, чтобы оно не досталось врагу.

После загрузки и заставок вы попадете в основное игровое меню.

## NEW GAME

Начать игру с самого начала. После этого необходимо выбрать желаемый уровень сложности:

- **EASY;**
- **MEDIUM;**
- **HARD;**
- **TURBO.**

Последний выбирать не советуем. Играть будет очень сложно.

## LOAD GAME

Загрузить игру с диска. Имеются четыре файла.

## INSTRUCTIONS

Краткие инструкции по управлению героем в игре и информация об авторах программы.

## SETUP OPTIONS

Настройка управления и параметров игры в зависимости от быстродействия вашего компьютера.

- **MUSIC VOLUME** — громкость музыки.
- **SOUND FX VOLUME** — громкость звучания спецэффектов.
- **SETUP JOYSTICK** — калибровка джойстика.
- **CHANGE KEYS** — изменение управляющих клавиш на клавиатуре (подвести курсор к указателю направления, нажать **ENTER** и ввести «свою» кнопку).
- **GRAPHICS DETAIL** — степень детализации:
  - LOW**;
  - MEDIUM**;
  - HIGH** (для быстрых машин).
- **COLORS** — цветовой режим. Поскольку игра очень яркая и красочная, предлагается выбрать нужный вам вариант из трех возможных, в зависимости от способности вашего компьютера обрабатывать информацию:
  - NO COLOR ANIMATION**;
  - SLOW COLOR ANIMATION**;
  - FAST COLORS** (для хорошего компьютера).

## ORDER INFO

Информация о распространении игры и отдельных ее эпизодов.

## EXIT GAME

Выход в MS-DOS.



«Jazz Jackrabbit» — игра аркадно-приключенческого плана. Вы управляете смешным маленьким кроликом, вооруженным большой пушкой.

Для того, чтобы успешно завершить все шесть предлагаемых авторами эпизодов, необходимо соблюдать несколько основных правил:

- собирайте все, что можно. На каждом уровне есть свои сокровища;

- если что-то двигается — стреляйте. Если — не движется, стреляйте тоже;

- находите и расстреливайте контрольные знаки. Ими отмечаются области, которые принадлежат черепахам. Когда вы уничтожаете эти значки, территория переходит во владение кроликов. На каждом уровне имеется по два таких знака. Первый расположен на полпути, второй — ближе к концу уровня. Если вы расстреляли первый знак, а потом погибли, приключение будет продолжено с этого места;

- будьте осторожны и аккуратны, прыгая в области, которых не видите, там может оказаться много врагов. Как только возникает малейшее сомнение — стреляйте;

- не собирайте морковки, когда ваша энергия полна. Помните, что вы можете вернуться и при необходимости пополнить запас;

- старайтесь экономить патроны;

- ищите секретные помещения и области. На каждом уровне их огромное количество;

- чем быстрее кролик бежит, тем выше он прыгает. Когда его ноги мелькают так быстро, что их не видно, скорость движения наиболее высока, а вместе с ней и прыжки;

- собирайте скорострельных пушек столько, сколько сможете. Если вы соберете десять и более, Джаз получит большую огневую силу;

- если вы найдете **AIRBOARD**, пробегитесь обратно, туда, где вы уже были. При помощи этого приспособления вы сможете найти и исследовать ранее не пройденные области;

- периодически, в процессе прохождения некоторых уровней, вам предстоит померяться силами в поединках с чудовищами, не принимающими участия в основной игре. Если дуэль закончится для вас трагически, уровень придется начинать с самого начала. Чтобы этого не случилось, не ввязывайтесь в простую перестрелку. После каждого своего выстрела прячьтесь в укрытие. И так — до самого конца. Не увлекайтесь стрельбой — ваш противник необычайно живуч и крайне опасен в атаке.

## УПРАВЛЕНИЕ

**LEFT** — Джаз бежит влево.

**RIGHT** — Джаз бежит вправо.

**ALT** — прыжок вверх.

**UP** — Джаз смотрит вверх.

**DOWN** — нагибает голову и смотрит вниз. Таким образом он может убить маленьких врагов.

**SPACE** — выстрел.

**CTRL** — «перелистать» боевой арсенал Джазза.

Вы можете увидеть оружие, которое он использует, посмотрев на дисплей **STATUS** внизу экрана. Специальное оружие Джазз может применить только в том случае, если собрал для него боеприпасы.

**ESC** — выход в меню по ходу игры.

**T** — замедленное движение. Для тех, кто не может управлять игрой на большой скорости. Замедляет темп раза в два.

**P** — пауза.

При использовании джойстика управление выглядит следующим образом:

**Кнопка A** — прыжок;

**Кнопка B** — выстрел;

**Кнопка B + UP** — перебрать оружие;

**LEFT** — бег налево;

**RIGHT** — бег направо;

**UP** — посмотреть вверх;

**DOWN** — опустить голову и посмотреть вниз.

Если вы имеете четырехкнопочный джойстик, используйте кнопку **C** для выбора оружия.

## ИГРОВАЯ ПАНЕЛЬ

Здесь показывается жизненно-важная статистика и информация. Она помогает ориентироваться во время приключений, поддерживать на должном уровне здоровье, оружие и тому подобное. Основные моменты:

— **голубая полоска** — жизненные силы. Каждый раз, когда Джазз пропускает удар, он теряет некоторое количество энергии, а в



итоге — и жизнь. Дополнительное здоровье можно получить, собирая морковки;

— **изображение кроличьей морды** — количество оставшихся жизней. Полная потеря здоровья приводит и к потере одной жизни. Дополнительную можно получить, собирая изображения больших зеленых кроличьих голов или на дополнительных трехмерных бонус-уровнях (BONUS STAGES), очищая их от кристаллов;

— **восьмизначное табло над здоровьем** — счет. Показывает, как хорошо вы все делаете в процессе игры. Очки начисляются за уничтоженных врагов, разбитые объекты и собранные сокровища, а также за завершение уровня в отведенное для этого время;

— **песочные часы** — время, которое потребуется Джаззу, чтобы завершить уровень. Если вы не уложитесь — потеряете одну жизнь. Дополнительное можно получить, собирая часы.

— **дисплей** с изображением того оружия, которое Джазз использует в данный момент. Замена осуществляется соответствующей кнопкой. Боеприпасы разбросаны по всем лабиринтам. Количество каждого вида указано на дисплее под изображением оружия.

## ВООРУЖЕНИЕ

Джазз может иметь четыре основных вида оружия и несколько специальных.

— **Бластер LFG-2000** — основное и постоянное оружие. Огневая мощь неплоха и, что важнее всего, оно не требует боеприпасов, в отличие от остального специального оружия. Кстати, о патронах. Найти их можно в количестве от 2 до 15. Орб дает 2 выстрела, а контейнер с орбом внутри — 15. Для того, чтобы получить патроны, необходимо выстрелить в орб или контейнер. Но, все-таки, **LFG-2000** — оружие не самое лучшее. Для того, чтобы получить более мощное и скорострельное, ищите боеприпасы.

— **TOASTER** — собирайте красные орбы. Выстрелы из этой «пушки» мощнее и летят горизонтально быстрее и дальше.

— **Ракеты RF**. Боеприпасы к ним — зеленые орбы. Стреляет одновременно двумя зарядами с расходящимся курсом. Наносит существенный урон врагам и вверх, и вниз.

— **Ракетница BBT**. Ищите голубые орбы. Это совершенно секретное оружие. По эффекту действия напоминает пластиковую взрывчатку. Стреляет по горизонтали и разрушает все на своем пути.

## Специальное оружие

При достаточно внимательном поиске можно обнаружить довольно много специальных видов вооружения.

— **TNT** — наиболее сильное из всего арсенала. Находится на эпизодах со второго по шестой. Довольно редкое. Уничтожает всех врагов вспышкой яркого света. Для того, чтобы получить его, собирайте летающие заряды и экономьте их.

Скорострельный режим — ловите летающие пушки. Держите кнопку огня нажатой, чтобы увеличить скорость стрельбы из того оружия, которое Джаз использует в данный момент. Чем больше скорострельности он собрал, тем быстрее будет стрелять.

## ПРИСПОСОБЛЕНИЯ, УСИЛИВАЮЩИЕ МОЩЬ ДЖАЗЗА И ОБЛЕГЧАЮЩИЕ ЕГО ПРИКЛЮЧЕНИЯ

— **Красные кроссовки.** Берите их, чтобы повысить прыгучесть своего героя. Чем больше вы найдете, тем выше он взлетает.

— Черепашки имеют одну большую слабость — питаются птицами (отдаленно напоминающими орлов). Если Джаз освобождает одного из них, расстреляв клетку, птица станет его спутником. Она будет атаковать по собственной инициативе все, что по ее мнению может принести вред ее спасителю.

— **Быстрые ноги.** Выстрелив в одну из таких икон, Джаз получит очень большую скорость примерно на двадцать секунд. Старайтесь умело использовать этот приз.

— **Падающие звезды.** Собирайте их, и Джаз будет неуязвим в течение пятнадцати секунд.

— **Гигантские драгоценности.** Найдите, и Джаз транспортируется на дополнительный бонус-уровень.

— **Воздушная доска.** Подойдя к ней, Джаз запрыгнет сверху и будет летать везде, где вы захотите.

— **Щит.** Выстрелите в иконку с его изображением, и Джаз защитится вращающимися драгоценными камнями от одного попадания.

— **Огненный щит.** Выстрелите в соответствующую иконку, и ваш герой будет защищен горящими драгоценностями от четырех попаданий.

— **Большая зеленая кроличья голова.** Найдя ее, вы получите одну дополнительную жизнь. Они очень редки, не пропустите.

— **Морковка.** Поедайте ее, чтобы восстановить потерянное здоровье.

— **Часы.** Дают дополнительное время, чтобы успеть пройти уровень. Они нужны вам, если вы играете на двух последних уровнях сложности, имеющих временной лимит.

## ОПАСНОСТИ И СРЕДСТВА, УБЫСТРЯЮЩИЕ ПУТЬ

— Остерегайтесь шипов, кактусов и всего остального, что выглядит острым.

— Повсюду находятся пружины. Используйте их, чтобы достичь более высокого слоя поверхности.

— Не забывайте расстреливать «контрольные метки», указатели владения земель. Погибнув, вы начнете с этого же места.

— На многих уровнях используйте большие магниты для собственной выгоды.

— Некоторые этажи проходимы только в одну сторону. Остерегайтесь попасть в ловушку, оказавшись на таком этаже.

## БОНУС-УРОВЕНЬ

Если Джаззу повезло и он нашел большой красный драгоценный камень, он будет транспортирован в трехмерный призовой уровень, где ему нужно будет собрать голубые кристаллы.

Сделав это в достаточном объеме, Джазз получит дополнительную жизнь.

Управление с клавиатуры на этих уровнях:

**UP** — передвижение вперед;

**LEFT** — поворот и бег налево;

**RIGHT** — поворот и бег направо;

**ALT** — прыжок через препятствия и ловушки;

**SPACE** — катиться. Джазз сворачивается в клубок и быстрее, чем бежит, катится вперед. Будьте осторожны, пользуясь этим, так как Джазз выигрывает в скорости, но теряет способность вовремя сманеврировать;

**F1** — детализация уровня. Если Джазз бежит медленно, нажмите эту кнопку, чтобы ускорить его. Игра пойдет быстрее, а вы потеряете в качестве изображения совсем немного

Внимательно следите за значками выхода. Они будут держать Джазза на удалении от кристаллов, невзирая на то, сколько у него осталось времени.

**Часы** — на бонус-уровне дают вам лишнее время для сбора кристаллов.

**Голубые кристаллы** — сокровища, которые разбросал здесь Деван. Берите их как можно больше.

**Антигравитаторы** — собирайте их, и Джазз будет летать по воздуху.

**Вращатель** — когда вы встанете на него, Джазз будет кружиться вокруг собственной оси.

**Вода** — старайтесь не попадать в лужи. Они существенно замедляют движение.

Для того, чтобы успешно завершить начатое дело, Джазз должен пройти последовательно шесть игровых эпизодов. Собственно, начинать можно с любого, но все ж лучше это делать по порядку.

## 1. TURTLE TERROR!

В этой части Джазз начинает свою войну против злобных черепах. Он должен покорить три планеты:

— **DIAMONDUS** — прекрасная планета со здоровой атмосферой и множеством полезных вещей. Именно поэтому черепахи и ограбили эту землю. Остерегайтесь пчел и ищите тайные проходы, расстреливая стены;

— **TUBELECTRIC** — эта планета полна разнообразной электроники. Большая фабрика была покинута после случайного взрыва ядерного реактора. Используйте транспортные трубы, чтобы проникать в различные части планеты;

— **MEDIVO** — атмосфера этой призрачной планеты невероятно тосклива. Настолько, что на ней постоянно идет дождь. Она покрыта огромным количеством древних руин, которые содержат множество секретов. Избегайте пик и призрачных мечей.

## 2. BALLISTIC BUNNY

После того, как Джазз освободил первые три планеты, его умения резко повысились. Он открыл в Галактике высокоразвитую область, где Деван строит боевой космический корабль, чтобы разрушить планету Джазза.

— **LETNI** — здесь находится суперкомпьютер Девана **ENORMOUS**, созданный для построения боевых кораблей, крейсеров,

ракетных установок и прочего «железа». Избегайте магнитов и взбесившихся микросхем в системе.

— **TECHNOIR** — купаясь в удушающей красной атмосфере, эта планета не имеет растительности. Черепахи здесь — единственные органические создания. Они наполнили планету танками, ракетами и летающими минами. Будьте очень осторожны, это настоящая военная зона.

— **ORBITUS** — являясь главными жильцами этой планеты, черепахи здесь здорово обустроились. Вы найдете невероятные хитросплетения труб, а также анти-гравитационные этажи и прыгающие стены. Так или иначе, но большую часть времени, проведенную на Орбитусе, Джаззу придется прыгать.

### 3. RABBIT'S REVENGE

Джазз получает факс от принцессы Евы, где она указывает точные координаты местонахождения Девана. Джазз находит корабли врага.

— **FANOLINT** — под пустынной поверхностью этой планеты находится нечто вроде оранжереи, в которой черепахи выращивают цветы смерти, чтобы накормить своих солдат. Разружьте их все, но следите за обороняющейся бронетехникой врага.

— **SCRAPARAR** — это свалка Вселенной. Здесь черепахи крадут металл и запчасти для своих боевых кораблей при помощи роботов. Разрушайте, как обычно, все, что движется, остерегайтесь электромагнитов.

— **DEVAN'S MEGAIRBASE** — это космическая база Девана. Для того, чтобы разрушить ее, необходимо уничтожить все танки, ракеты и остальную технику черепашого лидера.

### 4. GENE MACHINE

Джазз разрушил базу, но Девану удалось бежать, причем, естественно, плененную принцессу с факсом он прихватил с собой на свой корабль. А Джазз, тем временем, обнаружил, что черепахи раздваивают сами себя при помощи агрегата **SUPER COPY 2000**. Местом для этого они выбрали Галактику, которая практически не соприкасалась с современными технологиями. Там они и собираются выращивать своих двойников. Остановить эту затею — очередная задача Джазза.

— **TURTEMPLE** — тайный храм черепах. Это удача. Теперь Джазз может принести действительно реальный вред Девану и его вассалам. Уничтожьте там все, но остерегайтесь скорпионов и гигантских кактусов.

— **NIPPIUS** — закончив миссию в черепашьем храме и украв их космический корабль, Джазз оказался на следующей планете — замерзшем ледяном шаре, наполненном пингвинами и снежными черепахами. Будьте осторожны, когда будете скользить по льду навстречу опасности.

— **JUNGROCK** — температура меняется так, что вызывает у Джазза пневмонию. Теперь он находится на планете, покрытой джунглями, наполненной насекомыми и змеями.

## 5. THE CHASE IS ONE

Джазз встречается со своим заклятым врагом лицом к лицу.

— **MARBELARA** — это секретная площадка стражников Девана. Сражения с мощными охранниками доставят вам массу неприятностей. На этом уровне стреляют даже обычные с виду деревья.

— **SLUGION** — лабиринты внутри этой планеты содержат неопишуемые сокровища. Но собрать их можно, только уничтожив многочисленную и сильную охрану.

— **DREEM PIPES** — эта планета является хранилищем топлива для кораблей Девана. Она покрыта пурпурного цвета жидкостью, и Джазз должен плыть сквозь нее, чтобы добраться и уничтожить заводы Девана. Стреляйте в переключатели, чтобы поднять и опустить уровень воды.

## 6. THE FINAL CLASH

Боевые корабли Девана появились уже на вполне досягаемой дистанции.

— **PEZROCK** — огромные застывшие блоки образуют непроходимые лабиринты, которые Джазз должен обойти, избегая смертельно опасных, утыканных шипами шаров.

— **CRYSILIS** — когда-то просто холодная тундра, теперь сияющее сокровище в ночном небе. Это хранилище награбленных Деваном драгоценностей. Настало время их изъять.

— **TWIN MEGS BATTLESHIPS** — черепахи построили свои корабли разрушения. И вот они появились на расстоянии, вооруженные до зубов и готовые к бою...

Джазз, летя на своей воздушной доске, находит путь в каждый корабль и разрушает центральный компьютер. Остерегайтесь генераторов и прочей механической нечисти Девана.

Осталось только найти в компьютере то место, где находится похищенная Ева и освободить ее...



На протяжении всей игры вашими главными оппонентами станут бесчисленные полчища врагов органического и неорганического происхождения. На разборки с ними у вас уйдет большая часть игрового времени.

## DIAMONDUS

— **TUETLE GOONS** — первая линия защиты Девона. С ними вы столкнетесь в самом начале. Они медлительны и беспомощны. Не опасны.

— **TURTLETTS** — небольшие черепахи, также не представляющие большой угрозы. Они ходят вокруг, озабоченные, прежде всего, поисками пищи.

— **BUMBING BEES** — огромных размеров пчелы с большими глазами. Легко находят Джазза, а их укусы доставят ему массу хлопот.

## TUBELECTRIC

— **SPARK** — вспышки, похожие на блуждающие огоньки, но гораздо быстрее и большего размера. Не поворачивайтесь к ним спиной ни на секунду. Расстреливайте сразу при появлении.

— **BLASTERS** — защитные артиллерийские установки, расположенные в полу, на стенах и других подобных местах. От пушек никуда не уйти, а вот выстрелов их, при должной ловкости, можно и избежать.

— **SPARK-BARRIERS** — вспыхивающие защитные стены. Джазз должен расстреливать их, чтобы пройти дальше.

## MEDIVO

— **HELMUTS** — черепахи, потерявшие свои панцири в прошедших битвах. Они заменили свою обычную защиту на шлемы.

— **GHOST RAPIERS** — есть два типа этого опасного и острого оружия в форме меча. Первый летит вперед, чтобы поразить вас, второй — кружится вокруг.

## LETNI

— **BUGS** — два типа электронных насекомых в виде микросхем, стремительно бегающих по полу. Они атакуют все, что попадает в их поле зрения.

— **ELEC-BARRIERS** — электрические барьеры. Небольшая, но более опасная версия вспыхивающих защитных стен. Наносят кролику серьезные ранения.

## TECHNOIR

— **TANKETY TANK TANKS** — выглядят совершенно невообразимо. Это танки Девановской гвардии. Ждут Джазза, чтобы уничтожить его из своих ананасовых пушек.

— **MISFIRES** — черепашки-подростки, решившие поиграть, прыгая перед ракетами, прежде чем те выстрелят.

— **MINIMINES** — летающие минные ловушки, поставленные Деваном специально для вас. Наносят очень большие повреждения, поэтому расстреливайте их не раздумывая.

## ORBITUS

— **BEHOLDERS** — эти странные создания появляются в двух исполнениях — пурпурные и серебряные. Они — натуральные обитатели планеты и не находятся в союзе с Деваном. Убивают всех, кого видят, включая вас.

— **SILVER SNAKE** — серебряные змеи. Сильный противник. Понадобится изрядный запас оружия, чтобы убить их.

## FANOLINT

— **POTTED PLANTS** — эти цветки в горшках танцуют танец смерти. Стреляют во всех направлениях, что делает их очень опасным противником. Хорошо хоть, что они находятся в своих горшках и не могут преследовать Джазза.

— **FLY FLOWERS** — летающие цветы. Перемещаются очень быстро и убивают все, находящееся у них на пути. В бою с ними придется энергично побегать.

— **SUPER TANKETYS** — танки усовершенствованной модели, более быстрые, чем предыдущие.

## SCRAPARAP

— **ROBO-TUETLE** — роботы-черепахи. Двигаются очень быстро. Это последние модели, при создании которых применялись технологии поиска кроликов. Ненавидят вас и преследуют беспощадно.

— **GUNNER DRONES** — Деван поставил эти мощные пушки, чтобы защищать свои радары. Скорострельны и очень сильны. Вполне могут уложить Джазза несколькими точными попаданиями.

— **LAUNCH CARTS** — безостановочно стреляют в проходящего кролика. Способ борьбы с ними — двигаться как можно быстрее.



## DEVAN'S MEGAIRBASE

— **MISSILES** — большие, быстрые и мощные летающие устройства, обстреливающие вас с невероятной скоростью.

— **DOOFUS GUARDS** — один из самых сильных противников. Остерегайтесь его и будьте внимательны.

— **SUPER SPARKS** — сверхвспышки. Новая модель прежних вспышек. Чрезвычайно быстры и сделают все, чтобы остановить Джазза. Двигайтесь как можно быстрее и, может быть, уцелеете.

## TURTEMPLE

— **JETURTLES** — черепахи, обстреливающие Джазза из своих автоматов плотными и частыми очередями. Нарваться на их пули нежелательно, так как в засаде может поджидать несколько черепах и увечья, полученные в бою, могут оказаться для Джазза смертельными.

— **SCORPWEENIES** — скорпионы-мутанты. Очень опасны. Расстреливайте их не раздумывая. Три-четыре укуса — и начинаете уровень сначала.

— **BOULDEROLLS** — катящиеся булыжники. Они не причиняют Джаззу вреда, а могут подталкивать его наверх. Их можно использовать для пересечения опасных областей.

## NIPPIUS

— **SKITURTLES** — катящиеся на лыжах черепахи. Опасны, потому что очень быстры. Ваша задача — передвигаться еще быстрее.

— **SKATEPENS** — разъезжающие на коньках пингвины. Не самый слабый противник в армии Девана.

— **SNOGOONS** — мутировавшие, вечно голодные снежные люди. Их огромные рты достаточно велики, чтобы съесть кролика.

## JUNG ROCK

— **JETSNAKES** — змеи, передвигающиеся с огромной скоростью. На земле их довольно сложно увидеть, поэтому следите очень внимательно.

— **YELLOW BUZZERS** — злобные летающие мутанты.

— **RED BUZZERS** — тоже самое, только еще более злы, быстры и опасны.

## MARBELARA

- **SCHWARZENGAURDS** — шварценстражники. Одни из самых сильных чудовищ Девана. Их выстрелы очень чувствительны для нежной кроличьей шкурки.
- **DRAGEENS** — летающие драконы, убить которых очень не-просто.
- **FIREBOMBS** — если Джаз наткнется на них, от него останутся только тлеющие ошметки.

## SLUGION

- **REDBATS** — красные летучие мыши. Состоят исключительно из крыльев и глаз. И ничего больше.
- **SLUGGI** — слизни, ползущие на Джазза и не обещающие ничего хорошего.
- **DRAGOONS** — братья летающих драконов. Меньше и медленней, но зато наносят больше ударов.

## DREEMPIPES

- **TERRAPIN-SWIMMERS** — эти черепахи находятся здесь на отдыхе. Но когда уровень воды поднимается, следите за тем, что у вас происходит за спиной. Черепахи просыпаются.
- **MINES** — шахтные машины. Имеется два вида: одни, большие, прыгают вокруг, ища что-нибудь подходящее, чтобы пробить, а меньшие сопровождают своих больших братьев.

## PEZ-ROCK

- **CLAMMYS** — сильные наземные и воздушные моллюски, озадаченные только одной потребностью — укусить кого-либо.
- **GREEN SNAKES** — зеленые змеи. Их зубы острые и ядовитые. А кролик для них — любимейшее лакомство. Чрезвычайно стремительны.

## CRYSILIS

- **LOOGUARDS** — личные стражники Девана. Они летают вокруг на своих воздушных досках. Увернуться от их преследования довольно сложно.

**J**

— **GOLDENBOUNCE SPIKES** — золотые прыгающие пики. Летают и прыгают по земле. Остры и опасны.

## TWIN MEGA BATTLESHIPS

— **BOUNCESPIKES** — прыгающие пики. Мешают кролику продолжать свой путь.

— **GENERATORS** — стреляют огненными пулями из стен корабля Девана. Чтобы пройти их, нужна хорошая реакция и ловкость.

— **SUPER-BEES** — сверхпчелы. В самом начале игры вы уже уничтожили довольно много пчел. Теперь они вернулись, но стали безумными. Деван вооружил их пушками и турбоускорителями. Атакуют вас с удвоенной яростью и мощностью.

— **ARMOR-DOOFI** — крепкие броненосцы, вооруженные мечами. Их задача — охранять корабль. Экономьте патроны, чтобы хватило на этих уродцев.

— **CPU MONITORS** — мониторы компьютера. Основной компьютер каждого корабля начинает стрелять в Джазза, как только увидит его. Джазз обязательно должен разрушить их, чтобы уничтожить боевые корабли Девана.

Такова основная информация по замечательной аркадной игре «Jazz Jackrabbit».

Надеемся, что она принесет вам много удовольствия и радости от прохождения каждого очередного уровня и раскрытия всех многочисленных секретов и тайников, которых в игре бесчисленное множество.

### Информация

**Название:** Jazz Jackrabbit

**Год:** 1994

**Фирма:** Epic Megagames

**Класс:** аркада

**Размер архива:** 5,8 Mb

**Размер на диске:** 12,7 Mb

**Игроков:** 1

**Управление:** клавиатура, джойстик

# KOSYNKA

Существует бесчисленное множество наборов карточных игр для персональных компьютеров. Среди них существенную часть составляют коллекции пасьянсов. И это не случайно. Подобные игры обладают редчайшей для компьютерных программ особенностью — именно за карточным пасьянсом можно отдохнуть и расслабиться. Но еще более существенно то, что при этом нужно как следует поработать головой. Отдых отдыхом, но, когда проигрываешь раз за разом, остановится уже не так приятно и легко.

Один из самых интересных и любимых пасьянсов, косынка, неоднократно появлялся в разных подборках самых известных фирм мира. Но, если другие пасьянсы, как правило, соответствовали своим реальным прототипам, то косынка почему-то всегда представляла в каком-то усеченном, иногда даже карикатурном виде. Все время что-то было не так. То карт мало, то рядов недостаточно, то правила игры напоминали реальные очень туманно. После двадцати минут такого компьютерного пасьянса хотелось взять реальную колоду и сыграть по-настоящему.

И только одна единственная программа соответствовала действительности, предлагая «Косынку» такой, какая она есть на самом деле. Эта игра была сделана в Москве в 1992 г. Небольшого размера, отлично нарисованная, с чрезвычайно удобным интерфейсом и полными правилами,— она увлекла очень многих.

В игре нет ничего лишнего, наносного. Даже многочисленных заставок. Но все сделано для максимального удобства играющего.

После загрузки вам сразу предлагается карточный стол с уже разложенной колодой. Всего в игре принимает участие 104 карты (две полных колоды без джокеров).

Щелкнув правой кнопкой мыши, можно сразу попасть в основное меню игры, состоящее из трех опций.

## GAME

- **NEW GAME** — начать новую игру.
- **REPEAT GAME** — повторить игру с самого начала с тем же раскладом карт.
- **LOAD GAME** — загрузить ранее записанную игру.
- **SAVE GAME** — записать текущую позицию для последующего воспроизведения. Это можно делать сколько угодно раз, но в памяти компьютера сохранится только одна последняя игра.



— **UNDO** — отменить последний ход. При этом только что неправильно (с точки зрения логики игры) положенная карта возвращается на свое прежнее место.

— **EXIT GAME** — закончить игру и выйти в DOS.

## OPTIONS

— **9 COLUMNS** — изначально карты разложены в девять вертикальных рядов.

— **10 COLUMNS** — тоже, но в десять рядов.

## HELP

Для знающих английский язык — правила игры и подробные инструкции по ее функционированию.

Основная задача «Косынки», как и любого другого пасьянса, сделать так, чтобы он сошелся.

В данном случае — вся колода должна быть открыта и в строго определенном порядке перемещена вверх в восемь свободных полей.

В начале игры вы имеете девять (десять) вертикальных рядов. Нижняя карта каждого ряда открыта. Ваша первоочередная задача заключается в том, чтобы как можно быстрее открыть все закрытые карты. Чем раньше вы это сделаете, тем больше шансов на конечный успех. Открытые карты снимаются с ряда и перекладываются друг на друга не по мастям, а по цвету (красные и черные через одну) и по мере уменьшения номинала, то есть на черного короля кладется красная дама, затем — черный валет, красная десятка и так далее, до двойки. Освобождающиеся таким образом закрытые карты переворачиваются и тоже входят в игру. Закрытые же карты недоступны для комбинаций. Открывающиеся тузы перекладываются на восемь верхних полей (по количеству тузов в двух колодах). На них выкладываются карты уже по строго мастям и по возрастанию номинала, то есть на туза пик кладется соответствующая двойка, тройка и так далее... Открытые карты в «Косынке» можно перекладывать из одной вертикальной колонки в другую как поодиночке, так и целыми рядами, но с обязательным соблюдением очередности красный — черный и уменьшением номинала сверху вниз.

В игре принимает участие и колода карт, лежащая в левом нижнем углу стола.

Карты в ней открываются по одной, по мере необходимости. Если открытой карте есть место на столе или вверху на итоговых

стопках, они перекладываются в соответствующее место. Если открытую карту положить некуда, она кладется в стопку рядом с еще закрытой колодой. Когда в процессе игры на игровом поле появляется место, верхнюю карту можно ввести в игру, сделав ее участницей комбинации или отправить наверх. По мере открытия колоды, в игру вступает все больше карт. Как только закрытые карты в колоде заканчиваются, вы получаете возможность колоду перевернуть и перебрать карты, лежащие в ней, еще раз. Эту операцию можно проделывать сколько угодно, но выиграете вы только в том случае, если перевернете колоду только один раз. В противном случае, положительный результат засчитан не будет. Если после переворота колоды карте не найти места на игровом поле, ее можно складывать в открытую стопку рядом. Главное, чтобы эта стопка по мере игры убывала и в итоге оказалась пустой.

Игра считается законченной, когда игровое поле полностью опустеет, а на восьми верхних местах будут лежать восемь королей, закрывая собой одномастные, последовательно собранные, начиная с тузов, стопки.

Как видите, сами правила особой сложности не представляют. Достаточно понять принцип и все станет ясно. Гораздо труднее правильно вести игру.

## Несколько советов начинающим

- Внимательно следите за игровым полем. Не торопитесь, обязательно разложите сначала уже открытые на поле карты.
- Появляющиеся тузы, а за ними и двойки сразу же отправляйте наверх.
- Комбинируя в процессе игры, готовьте свободные вертикальные ряды, куда будут выкладываться короли и следующие за ними карты.
- Не спешите класть вверх на тузы много карт. Это нужно делать по мере необходимости. Главное, чтобы у вас была возможность найти место для очередной открываемой карты из колоды.
- Берите из колоды карты только в том случае, когда варианты с лежащими на столе уже исчерпаны.
- Тщательно продумывайте последовательность комбинации. Иногда для того, чтобы освободить нужную, уже открытую, но находящуюся в готовом вертикальном ряду карту, нужно провести пять-шесть ходов в строго определенном порядке.
- Прежде чем отложить в сторону открываемую карту из колоды, постарайтесь проявить максимум изобретательности, чтобы



сохранить ее в игре. Это касается любых карт, но, особенно, самых мелких и самых крупных, так как с них начинается расклад нового ряда на игровом поле и стопки наверху стола.

— Будьте собраны и внимательны. Всего одна, вовремя не переложенная карта может решить исход игры не в вашу пользу.

Перемещение карт в процессе игры осуществляется следующим образом. Подведите курсор мыши к нужной карте и нажмите левую кнопку мыши. Удерживая ее, перенесите карту на выбранное место и отпустите кнопку.

Открыть карту на игровом поле и в колоде можно, щелкнув на нее один раз курсором мыши.

Чтобы перенести несколько карт из одного вертикального ряда в другой, подведите курсор к самой верхней из них, нажмите кнопку мыши и, удерживая ее, перенесите всю часть ряда одновременно в нужное место.

Если вы сделали неправильный ход (поторопились открыть карту, сняв ее с колоды, или положили на игровое поле с открытой колоды, не проделав всех еще возможных комбинаций на поле), исправьте ошибку, отменив последнее неправильное действие. Для этого войдите в меню **GAME** и используйте опцию **UNDO**. Последняя перемещенная карта займет свое предыдущее место.

Конечный успех пасьянса «Kosynka» зависит всего от двух факторов: изначального расклада карт на столе и в колоде, а также от вашей внимательности и умения вести игру.

Выиграть у компьютера можно. Авторы программы не стали искусственно усложнять игру, добившись среднестатистического уровня сложности, абсолютно соответствующего реальному живому пасьянсу, за что им — большое спасибо.

И помните, перевернуть колоду можно только один раз!

Если вам попадется эта симпатичная игра, не пропустите ее. Лучшего средства отвлечься и успокоить нервы придумать трудно.

## Информация

**Название:** Kosynka

**Год:** 1992

**Класс:** логика

**Размер архива:** 0,6 Mb

**Размер на диске:** 0,8 Mb

**Игроков:** 1

**Управление:** мышь

# KRYPTON EGG. THE ULTIMATE BREAK-OUT

Если вы устали от напряжений, стрессов и чрезмерной интеллектуальной деятельности, включайте компьютер и наслаждайтесь великолепной программой «Krypton Egg», продолжающей популярную серию арканоидных игр, но выгодно отличающейся от себе подобных особым изяществом и чисто французским шармом.

С первого же уровня игра захватит вас небывалым количеством призов и целыми ордами симпатичных, но коварных врагов. Замечательная графика и прекрасный звук еще больше усилят общее впечатление.

Существует несколько арканоидных игр как под DOS, так и под Windows, но эта оставляет всех далеко-далеко позади. «Krypton Egg» отличается большим количеством уровней (шестьдесят), их повышенной насыщенностью и разнообразием.

А теперь познакомимся с самой игрой.

После загрузки игры перед вами возникают четыре опции. Первая из них **PLAY**, поговорим о ней позже. Вторая, — **SCORES** — это пятерка лучших игроков по набранным очкам. Третья — **INFOS** — краткая аннотация к игре и имена создателей. И, наконец, четвертая — **ORDER** — информация для тех, кто хочет приобрести эту игру легально, о том где это сделать и сколько это стоит.

Управление в данной игре осуществляется манипулятором «мышь».

**Левая клавиша** — стрельба по кирпичам и врагам.

**ESCAPE** — самоуничтожение биты.

**P** — пауза в игре.

Если вы хотите изменить скорость движения «мышки», нажмите и удерживайте левую клавишу для замедления, а для увеличения скорости, — соответственно, правую. Когда вы добились того, что ваше имя достойно для занесения в **TOP-5**, наберите его на клавиатуре и нажмите **ENTER**.

Ну, а теперь вернемся к первой и главной опции **PLAY**.

Запускаем игру и видим красочный экран, по нему плавают красивые рыбки и медузы, а вы управляете битой, от которой отскакивает маленький мячик. Ваши враги не очень страшные, но мячик, попадая в них, резко меняет направление движения.





Обратите внимание на окна наверху экрана. Посередине ваша жизнь, их у вас в запасе четыре. Слева — ваши очки, набранные за уничтожение кирпичей и удачный подбор призов. Справа — рекорд всей игры, который стоит на первом месте в **TOP-5**.

Как только начнете играть, сразу столкнетесь с невероятным количеством призов. Кирпичи с маленьким голубым крестом в нижнем правом углу укажут, где они прячутся.

Попробуем описать их.

Первый приз, который вы увидите, похож на вашу биту, только с крестом и голубыми стрелками в разные стороны. Он расширит ваше единственное оружие. Чем больше таких призов вы поймаете, тем шире станет ваша бита.

Падающие мячи, точно такие же как ваш, только с голубым крестом слева, становятся близнецами. Их большое количество поможет вам быстрее справиться с кирпичами, и вы не погибнете, пока не потеряете последний из них.

Но радоваться вам долго не дадут, потому что розовая клетка на долю секунды посадит вас в тюрьму и бита не успеет к мячу.

Обратите внимание, на каждом уровне есть один, а то и два, пожалуй, самых важных приза — это жизнь. Посмотрите наверх в окно, где указано количество жизней. Там видно, как этот приз выглядит, только в игре на нем еще слева голубой крестик.

Не бойтесь реактивного двигателя, ловите его, он поднимает наверх вашу биту. Часто это помогает в игре.

Поймав лампочку, перечеркнутую крестом, окажетесь в полной темноте, вам плохо будет виден мяч, а он ведь так быстро летает.

Никто не знает, что таит в себе знак вопроса. Здесь могут быть, как полезные призы, так и совершенно враждебные, но ловить все-таки рекомендуем. Тайны бывают очень приятными.

Чем дальше вы погружаетесь в игру, тем интереснее становятся призы. Вот, например, золотой рубильник, который делает мяч огромным, а если количество мячей на поле все больше и больше, зрелище становится незабываемым. Экран весь в гигантских золотых шарах.

Ярко-зеленый прямоугольник, по краям которого нарисованы красные полосы, а в середине золотой крест — это дополнительная бита, постоянно стоящая на одном месте. Однако если вы не успеваете отбить мяч, она может помочь.

Вдруг падает большой коричневый ящик. Это автопилот, прибор, который сам играет за вас. Только очень не увлекайтесь, можно прозевать момент окончания его действия,

хоть он и предупреждает об этом, мигая. Работает автопилот совсем не долго, но, все-таки, дает руке отдохнуть, да и голове тоже.

Редко, но можно увидеть знак «X2», который умножает количество набранных вами очков в два раза.

Не пугайтесь круглой зеленой капли. Ваша бита вся в клее, мяч прилипает, что помогает выбрать позицию для атаки и немного отдохнуть. Нажмите левую клавишу и мяч взлетит снова.

Остерегайтесь прямоугольника с красными стрелками, направленными к нему. Он уменьшает вашу битку. Тот же эффект вы получите, если наткнетесь на кирпичи, шероховатые на вид. Когда мяч до них дотрагивается, бита уменьшается на глазах и может стать совсем крохотной.

Еще одна неприятность — комета, узнать которую можно по характерному хвосту. Она придаст мячу такое ускорение, за которым трудно будет угнаться.

Вам могут бросить и кружку пива, которая совсем закружит вам голову.

А когда полетит кинжал с кровью, только моментальная реакция поможет вам увернуться. Это совсем уже не похоже на приз.

Чтобы вывести игрока из себя окончательно, падают эдакие мячики, красный и зеленый, соединенные стрелкой. Они делают ваш биток неработающим, и несколько секунд он пролетает по полю вдоль и поперек без всякой пользы.

Но не так все грустно. Полно еще хороших призов, а значит — и надежд.

Воздушный шарик с цифрой 50 замедляет полет мяча, если тот вдруг ускорился от кометы.

Большой темно-зеленый месяц с профилем некоего существа делает биток темно-зеленым, пробивающим насквозь все кирпичи до единого.

Знак жизни в голубом ореоле дает вам бессмертие, спасает от острых кинжалов и красных птиц. Когда он действует, на бите с левой стороны горит огонек. Если он красный, значит вы защищены только на одно столкновение с врагом, если — синий, значит на два и более, в зависимости от того, сколько таких призов вы поймали.

Ну и, конечно же, самое главное — это стрельба. Осуществляется она правой кнопкой и бывает различных видов. От пистолета до ракет. Маленькая зеленая пуля означает стрельбу одиночными выстрелами. Три таких пули — это не больше, ни меньше трехствольное ружье. Два золотых штриха — это автомат, а шесть



штрихов — пробивает самые стойкие кирпичи, в том числе и кристаллические. Ракеты пробивают все ряды до верха экрана. Их бывает как одна, так и целых три.

Вот, пожалуй, и все, что можно рассказать о призах.

Еще несколько советов, и вы сможете смело пройти не один десяток экранов.

На втором уровне все дело в технике. Благодаря пойманной ракете и увеличения рублильниками мячей, экран можно пройти за одну минуту. Главное — не засмотреться на красоту. Плавными движениями биты вверх, вниз и по диагонали; мячи быстро выбьют все кирпичи. Здесь появляются большие серые, но все еще спокойные, монстры. В правом верхнем углу поля затаилась жизнь, не забудьте поймать ее.

На третьем уровне появляются непробиваемые кирпичи. Ваш мяч может попасть только через два отверстия по краям, причем кирпич слева пропадет только через два удара, но вскоре вновь появляется, так что залетайте справа и ловите призы. Но будьте осторожны, мяч может легко вылететь, пока не станет совсем толстым и не сможет уже пройти через образовавшееся отверстие.

Немного дальше, на пятом уровне, начинают летать по экрану большие красные птицы, от которых надо уворачиваться, иначе, при столкновении их с битой, вы сразу погибнете.

На следующих уровнях можно попасть в лифт, который перенесет мяч на другую часть экрана и вы окажетесь в трудном положении.

Двадцать первый уровень, пожалуй, один из самых сложных в игре. Терпение, усидчивость, смекалка и везение помогут вам. Запомните только, что на этом уровне зеленые кирпичи с голубым крестиком в правом нижнем углу очень опасны. Надо поймать приз — один из центральных, нижних, желтых кирпичей — это будет стрельба. И уже стреляя, ловить ракету, которая затаилась в самом крайнем ряду с левой стороны экрана. Вы получите полное удовлетворение от стрельбы по этим непослушным кирпичам.

После каждого десятого уровня вы боретесь с «монстром». Борьба пойдет по горизонтали. Уворачивайтесь. Вы так ловки и хитры, ведь пройдено уже немало. Попробуйте стрелять, вопреки всему, левой клавишей «мышки». Как только враг будет побежден, считайте, что код у вас в кармане.

Запомните следующее: сыграв десять уровней, вы выходите на одиннадцатый и продолжаете играть дальше. Допустим, на шестнадцатом вы погибли. Перед вами появляется удручающая надпись **GAME OVER**. Вы нажимаете кнопку «мыши», выходите в **TOP-5**, записываете свое имя, нажимаете **ENTER**, и только после этого попадаете на самое начало игры, где перед вами появляются

четыре опции Основного Меню. Внизу экрана мелким шрифтом на черном фоне появляется ваш код. Он быстро исчезает, не прозевайте. Этот код дает возможность войти в игру, минуя начало, сразу с одиннадцатого уровня. Тоже самое происходит и после 20, 30, 40 и так далее уровней.

Чтобы начать свою игру, нажмите **SPACE**, и вас попросят назвать код. Набираете его (причем набор цифр производится на **KEY-PAD**) и нажимаете **ENTER**. Затем подводите мышку к **PLAY** и играете.

Для тех, кто все-таки зазевался и не записал свой код, мы подскажем.

Уровень	Код	Кол-во жизней
11	7216	08
21	BFQ7	19
31	F838	42
41	258D	49
51	C232	10

Иметь в наличии коды замечательно. Однако, есть маленькое «но».

Допустим, на 21 уровне вам дается 19 жизней с кода, а вы набрали аж 29 с игры. И может быть, как раз этих десяти жизней вам не хватит, чтобы дойти «Krypton Egg» до конца.

И поверьте нашему опыту, когда на 51 уровне вам дадут десять жизней, — ваше дело плохо. Не всегда получается доиграть и с полной сотней. Но, все в ваших руках!

Удачной игры!

## Информация

**Название:** Krypton Egg.

The Ultimate Break-Out

**Год:** 1994

**Фирма:** C2V Productions

**Класс:** аркада

**Размер архива:** 1 Mb

**Размер на диске:** 1,6 Mb

**Игроков:** 1

**Управление:** мышь



# LODE RUNNER

Истинные любители компьютерных игр наверняка помнят те, еще совсем недавние времена, когда персональный компьютер считался чем-то очень экзотическим и, уж во всяком случае, совершенно невозможным для чисто домашнего использования, загадочным устройством. Слава Богу, все это давно в прошлом. Многие из нас с IBM PC уже на «ты». А аппаратные возможности сегодняшних компьютеров сделали реальностью самые, казалось бы, невообразимые наши мечты всего лишь шести-семилетней давности. Но нет-нет, да и зашемит сердце в тоске по старому доброму «ZX-Spectrum».

Вот для этих людей, а их, мы уверены, очень много, и сделала свой поистине королевский подарок гениальная фирма «Sierra», выпустив в самом конце 1994 г. PC-версию замечательной, еще синклеровской игрушки «Lode Runner». Сколько дней и ночей фанаты провели в свое время, пытаясь протащить маленького уродливого человечка по запутанным этажам и отвесным лесенкам в поисках бесконечных кладов. Это было здорово тогда. Сейчас, в исполнении «Sierra», это стало просто бесподобно.

Создатели новой программы не стали принципиально ничего менять. Им удалось старую прекрасную идею выразить совершенно новыми техническими средствами. Отрываться, так уж насовсем,— вероятно, решили они. И игра получилась безупречно красивой и (это ее единственный недостаток, как продолжение ее же достоинств) очень требовательной к аппаратной части компьютера. Идеальная прорисовка картинки в режиме SVGA была достигнута достаточно большой кровью. Для того, чтобы запустить ее без ощутимых потерь, на вашем компьютере должна быть установлена VESA LOCAL BUS или, в крайнем случае, инсталлирован драйвер UNIVESA. К счастью, разные его версии поставляются со многими играми, в том числе «Rise of the Robots» и др. Без этого «Lode Runner» будет по-своему красив, но только в черно-белом варианте.

Итак, что из себя представляет эта игра?

Для тех, кто не знает,— идея стара, как мир. Некий человек время свое проводит в поисках сокровищ. Для того, чтобы собрать их, ему приходится проявить максимум ловкости и смекалки, карабкаясь по крутым лестницам, перебираясь по канатам и т.п. Все было бы ничего, но нехорошие люди (и их довольно много) пытаются испортить эту затею, защищают сокровища и охотятся за Вашим героем. Врагов слишком много,

и избавиться от всех практически невозможно. Но с очередного экрана необходимо найти выход. А для этого все сокровища должны, несмотря ни на что, быть собраны. Только после этого, получив доступ (но не дорогу) к выходу и достав ключ, можно попытаться перейти на следующий экран. И так до самого конца. А он совсем не близок. 150 уровней должен пройти победитель!

Может показаться, что все это довольно однообразно — беги, прыгай, подбирай и так все время. Но нет. В том-то и дело, что на первое место в игре выходят не скорость и ловкость, а логика. Успех игры и был предопределен тем, что за беганьем-прыганьем стоит умение подумать, просчитать, какой путь и какое оружие (об этом позже) нужно использовать, чтобы подобрать очередной золотой слиток, увернуться от назойливых врагов и проскользнуть к выходу. «Lode Runner» — это скорее всего динамическая головоломка.

Теперь подробнее об игровом меню, основных режимах игры и прочих технических подробностях.

Основное меню выглядит достаточно необычно, в виде нескольких иконок с символами. Слева — направо:

- 1. Большая иконка с изображением человека** — запуск игры с первого уровня;
- 2. Иконка с двумя изображенными на ней людьми** — режим игры вдвоем на одном экране. Причем вы играете не в одной команде, а друг против друга, отбирая у соперника заветные золотые слитки. Для прохода на следующий экран у каждого игрока будут те же ключи, и те же выходы. Подсчет очков ведется, естественно, отдельно;
- 3. Иконка с изображением работающего молотком человека** — загрузка созданного вами в редакторском режиме варианта уровня;
- 4. Иконка с изображением дискеты** — загрузить записанную ранее игру с диска. Для удобства лучше использовать и для записи, и для воспроизведения комбинацию «горячих» кнопок (об этом — позже);
- 5. Иконка с молотком** — редактор уровней. С его помощью можно сконструировать свои собственные этажи и оборудовать их всем необходимым для того, чтобы сделать жизнь самому себе невыносимой. Главное — не переусердствовать, чтобы всегда с уровня был реальный выход. Редактор дает возможность выбрать один из десяти фонов для будущего шедевра вашей инженерной мысли, все варианты дверей и ключей, любое покрытие, всевозможные лестницы и траншеи, канаты, все виды призов — золотые слитки, чаны с золотом, золотые черепа и

пирамиды. С его помощью можно расставить и абсолютно все встречающиеся в основной игре призы. Описать механизм этого священнодействия на словах очень сложно, так как меню заполнено двумя десятками иконок с пиктограммами. Но задавшись целью создать что-то свое, разобраться, оказывается, не так уж сложно. Но только если очень хочется, так как и 150 этажей вполне должно хватить, учитывая сложность многих из них. (Созданный вами этаж не забудьте записать на диск, чтобы впоследствии получить к нему доступ.);

**6. Иконка с изображением галочки** — первое, с чего вам действительно нужно начать, садясь за «Lode Runner». Вам предлагается выбрать управление для обоих игроков. Все операции в данном меню осуществляются мышью. Сверху — три варианта:

1. Джойстик (далее следует его калибровка);
2. Клавиатура;
3. Мышь.

Если вы выберете клавиатуру, что мы вам настоятельно советуем, далее понадобится распределить клавиши. Для этого нажимайте курсором на кнопки и, после появления желтого квадрата, вводите свой вариант. Необходимо разметить следующее:

1. Движение влево;
2. Движение вправо;
3. Движение вверх;
4. Движение вниз.

Пиктограммы показывают направления, так что лучше всего использовать клавиши курсора.

Наверху две иконки с молниями — отвечают за способность персонажа молниеносно пробивать ямы в мягком грунте. Выберите две кнопки для этих действий влево и вправо.

Три кнопки, расположенные справа вертикально в ряд означают:

1. Поднять приз;
2. Использовать приз;
3. Взорвать бомбу.

Подберите им соответствующие кнопки и запомните их.

То же — для второго игрока.

Вернуться в меню после окончания процесса — кнопка в правом нижнем углу.

## 7. Иконка с пиктограммой ладони — выход в DOS.

Теперь непосредственно о самой игре.

Игровая панель выглядит следующим образом.

Внизу расположены шесть окон, которые содержат основную игровую информацию.

Слева — направо:

1. Выход в основное меню игры;
2. Данные о количестве оставшихся жизней.  
В начале вы имеете шесть. По ходу игры количество жизней можно будет увеличить или уменьшить, в случае гибели, естественно;
3. Количество набранных вами очков (в зависимости от собранного золота);
4. Номер экрана (уровня), на котором происходит игра;
5. Пиктограмма с изображением специального приза, который вы несете в настоящий момент;
6. Полочка для бомб, необходимых для прохождения большинства игровых экранов.

Ваша задача — управляя героем, собрать все золото на уровне (если оно, конечно, есть) и добраться до двери. На большинстве уровней к дверям нужно подойти с ключом. Некоторые экраны содержат несколько дверей (две или три). Только одна из них ведет на следующий уровень, остальные — ложные или ловушки. Иногда в лабиринтах лежат два или три ключа к одной двери. Все их собирать не нужно. Вам подойдет только один из них.

Начиная игру, вы обладаете всего одним полезным умением — молниями пробиваете землю справа и слева от себя. Обратите внимание — через несколько секунд ямы зарастают. Хорошо, если вам удалось заманить в них врага. В этом случае можно не дожидаться его погребения. Просто пробегайте по нему, как по мосту. Он не причинит вам вреда. То, что ваш боевой арсенал так ограничен, не беда! По ходу игры будет появляться масса полезных предметов, умелое пользование которыми обеспечит прохождение любого экрана.

**БОМБЫ** — небольших размеров шары. Находятся на большинстве уровней. Это не приз, а простой элемент игры. Подбираете бомбы автоматически, пробегая мимо. Одновременно нести можно не более четырех. Основное назначение бомб — уничтожение особо назойливых врагов. Также можно взорвать



пол и стены (за исключением бетонных). Устанавливаются нажатием соответствующей кнопки. После этого необходимо героя отвести как можно дальше, так как радиус действия бомб достаточно велик.

**НИШИ** — на многих этажах есть черные отверстия в фоновых стенах. Это ниши, в которых ваш герой может укрыться от пробегающего противника. Использование — подойти вплотную и нажать кнопку «вверх». Выйти обратно — кнопка «вниз».

**ТЕЛЕПОРТЕРЫ** — расположены на многих этажах. Войдя в одном углу лабиринта, мгновенно оказываетесь в другом. Помогает это далеко не всегда, особенно когда на экране телепортеров несколько. Все они однонаправленного действия, то есть выйдя из одного нельзя войти в него же снова.

Призы, появляющиеся в процессе игры, разнообразны. Без их использования добиться успеха даже теоретически невозможно. Через каждые несколько уровней появляются новые.

Рассмотрим их действие, но, прежде, небольшая подсказка.

Для того, чтобы подобрать лежащий предмет, необходимо подойти к нему вплотную и нажать кнопку «взять». Нести можно только один предмет, поэтому задача на некоторых уровнях сводится к тому, чтобы перенести бессистемно лежащие призы в ключевые точки, а затем правильно их использовать, возвращаясь от одних к другим и наоборот.

**КИРКА** — обрушить свод лабиринта перед настигающим вас врагом. Путь для него, таким образом, будет отрезан.

**ГАЗОВАЯ ПУШКА** — парализовать зеленым газовым облаком приближающихся врагов. В течение нескольких секунд они не будут реагировать ни на вас, ни на другие внешние раздражители, и вы спокойно можете пробежать мимо них. На вас газ, к счастью, не действует.

**БОЛЬШИЕ БОМБЫ** — приз, используемый не только для того, чтобы нанести урон живой силе противника, но и чтобы пробить бетонные полы и стены.

**БОЧОНОК С КЛЕЕМ** — разлив его по полу, вы замедлите бег преследователей и выиграете драгоценные секунды. Но будьте внимательны — залипнуть может и ваш герой.

**ПЕТЛЯ** — самый забавный из призов. Это ловушка для зазевавшихся врагов. Поставив ее, вы подвесите противника до конца игры на «вешалке».

**ОТБОЙНЫЙ МОЛОТОК** — отличное средство для того, чтобы долбить бетонные (и любые другие) перегородки. Действует

настолько безотказно, что в два счета можете оказаться в самом низу игрового экрана, откуда уже не будет выхода наверх. Так что с молотком будьте внимательны и осторожны.

Теперь о сокровищах. Они могут быть четырех видов — прямоугольные слитки, вагонетки, доверху наполненные золотом, устрашающего вида черепа и пирамиды из трех слитков. Независимо от формы, все призы должны быть собраны. Только тогда вы сможете покинуть экран.

На многих уровнях золота нет вообще, и ваша задача — проскочить сквозь стройные ряды врагов и добраться до двери (с ключом в руках).

## Несколько полезных советов

— На многих уровнях ваша тактика будет заключаться не в том, чтобы оторваться от преследователей, а, наоборот, подманивая их, дразня, заводить в ловушки или просто отвлекать от места, в которое вам нужно попасть.

— Противник обладает пренеприятной привычкой подбирать лежащее золото и переносить его на другое место. У кого из них в этот момент сокровища, неизвестно. Чтобы получить их назад, врага нужно уничтожить взрывом или закопать и т.п.

— Используйте перекладки, висящие на многих уровнях. С их помощью можно уйти от преследования и добраться до нужной лестницы или прыгнуть вниз.

— Не забывайте, что нести вы можете только один из призов. Выбирайте нужный вам. Более того, продумывайте последовательные связки с использованием полезных предметов.

— Если вам нужно прыгнуть вниз, прыгайте хоть с самого верха. У вас удивительно эластичные ноги и внутренности. Ни один прыжок не причинит вам вреда.

— Ближе к концу игры придется в полной темноте пройти 15 уровней. Светлым пятном луча будет освещен только ваш герой и ближайший к нему участок лабиринта. Здесь никаких поблажек не будет — те же призы, преследователи, ключи и двери.

— Сложность уровней постепенно возрастает (по сравнению с несколькими первыми, очень простыми). По ходу игры будут попадаться чрезвычайно трудные экраны, на прохождение которых может потребоваться не один час игры. Не отчаивайтесь. За малопроходимыми участками будут экраны значительно проще. Даже совсем легкие, для психологической разгрузки после тяжелых трудов.

Необходимым элементом игры является запись текущего положения. После прохождения очередного уровня, оказавшись на следующем, сразу же подпишитесь. Для этого используйте комбинацию клавиш **CTRL + S**. Появится меню записи. Не мудрствуя лукаво, нажмите клавишу **BACK SPACE** и сотрите написанный в верхней строке файл. После этого введите с клавиатуры выбранное вами имя и подтвердите запись — **ОК**. Для загрузки игры с текущей позиции после очередного включения компьютера не пользуйтесь иконкой воспроизведения. Она устроена довольно занудно. Поступите проще — начните игру с самого начала и, сразу после появления игровой картинки, используя комбинацию клавиш **CTRL + O**, войдите в меню записанных файлов. Курсором выберите нужный и воспроизведите игру с начала нового уровня. (Записаться на половине пройденного экрана невозможно.)

Список «горячих» кнопок игры:

**ESC** — выход в основное меню;

**CTRL + P** — пауза;

**CTRL + Q** — выход в DOS;

**CTRL + S** — записать текущую игру;

**CTRL + O** — загрузить из списка записанных ранее на выбор;

**CTRL + M** — отключить очень неплохое музыкальное сопровождение;

**CTRL + E** — отключить спецэффекты, и вы не услышите, как на зубах врагов хрустят кости вашего многострадального героя (учитывая то, что на дистанции в 150 уровней вы с ним почти сроднитесь, это даже к лучшему);

**F6** — убыстрить темп игры;

**F5** — замедлить темп игры;

**CTRL + [** — загрузить предыдущий экран;

**CTRL + ]** — загрузить следующий экран (при этом вас предупредят, что игра продолжится с нуля очков);

**CTRL + R** — начать текущий уровень с начала (без потери жизни);

**CTRL + K** — убить вашего героя собственными руками (в том случае если вы попали в патовую ситуацию, допустим, провалившись на дно экрана, откуда нет выхода). Эта манипуляция отнимет одну жизнь;

**CTRL + A** — убить второго героя в режиме игры для двоих.

А кончается вся эта история тем, что ваш герой вылезает, наконец, на поверхность и бежит к себе домой. Он очень торопится, но в лифт его не пускают. Оставшуюся часть пути приходится проделать по привычке бегом по лестнице.

А вот и его квартира. Интересно, зачем он так спешил? Может быть, чтобы сыграть в «Lode Runner 2»?...

## Информация

**Название:** Lode Runner

**Год:** 1994

**Фирма:** Sierra

**Класс:** логика, аркада

**Размер архива:** 5,3 Mb

**Размер на диске:** 12,6 Mb

**Игроков:** 1—2

**Управление:** клавиатура, джойстик,  
мышь

# MAGIC CARPET

Игра, которую мы представляем вам в этой главе, была создана фирмой «Bullfrog» в конце 1994 г. И до сих пор она остается, на наш взгляд, самой мощной игровой программой в части, касающейся уникального синтеза трехмерного изображения. Причем это относится не только к фоновым пейзажам в игре, но и ко всем многочисленным персонажам, которых на экране одновременно бывают десятки.

Фантастическое, поистине уникальное техническое воплощение в «Magic Carpet» органично слилось и с новизной идеи, и с напряженностью сюжета, и с удобством игрового интерфейса.

К потрясающей графике программы мы вернемся еще не раз. Что касается идеи — она свежа и интересна. Когда-то, несколько лет назад, была уже сделана игрушка, отдаленно напоминающая «Magic Carpet». Эта игра, «Dragon Strike», пользовалась довольно большой популярностью и представляла из себя аркадно-стратегический симулятор... боевого дракона. Основным содержанием той игры было управление драконом в воздушном бою и завоевание некоей части наземного пространства.

Нечто подобное, только в гораздо более усложненном и технически, и сюжетно виде мы находим в «Magic Carpet». Летательным аппаратом на сей раз становится даже не дракон, а обыкновенный... «Волшебный Ковер», с помощью которого вы в течение всей игры перемещаетесь по неким мирам, выполняя одну и ту же задачу — приводите их в равновесие. Никакого реального оружия на борту ковра у вас, естественно, нет. Ни 50-миллиметровых пушек, ни ракет класса «воздух-воздух», как нет и присущего любому воздушному симулятору головокружительного количества управляющих кнопок. Все, чем вы располагаете — это магия. И ничего больше. Но поверьте нашему опыту, ее бывает вполне достаточно.

А теперь обо всем по порядку.

Знание предыстории событий для данной игры имеет очень большое значение, так как то, чем вам придется заниматься, уходит своими корнями в далекое прошлое...

На покрытых пылью и временем страницах книги в кожаном переплете написана история войны колдунов. Великий летописец, Моленубар Хроникер, собрал для потомков множество фрагментов легенд и мифов в одну огромную книгу. Это был труд всей его жизни. День и ночь писал Моленубар на листах сухого



папируса, чтобы выполнить поставленную задачу. Но старые боги забрали Моленубара к себе до окончания работы, ибо они не могли допустить, чтобы по завершении своего дела он стал бессмертен. И поэтому рассказ о последних пяти тысячах лет войны колдунов остался незавершенным.

Вот вкратце все, что нам известно: когда старые боги создали мир, они наделили все живые организмы могущественной энергетической силой — маной. Через некоторое время человек узнал о ее существовании, и те, кто научились использовать невероятную энергию, стали могущественными магами. Это была эпоха волшебства. Колдуны изумляли окружающих своими подвигами и трудились, чтобы добыть больше драгоценной маны.

Но вскоре, как это обычно бывает у людей, честное соревнование переродилось в жесточайшую конкуренцию, и самые сильные колдуны, изучив черную магию, смогли победить своих противников. А затем, по велению руки, которая не знала, что она творит, разразилась жуткая катастрофа.

Однако, о новом колдуне, которому было поручено восстановить равновесие в мире, Моленубар ничего не говорит. О нем известно лишь то, что его мастерство в управлении Волшебным Ковром было непревзойденным.

Теперь ваша задача — закончить летопись, собрать энергию колдунов и отправиться на своем Ковре к славе.

Необходимо восстановить равновесие пятидесяти разрушенных миров. Для этого нужно овладеть маной, которая либо свободно плавает в пространстве, либо содержится внутри некоторых ужасных демонических зверей, либо находится во владении злых колдунов.

Построив свой замок, вы получаете воздушный шар, с помощью которого и собирается мана.

Поиски чрезвычайно опасны. Небо насквозь пропитано злом. Птицы и звери под воздействием чар черной магии атакуют вас со всех сторон. Ваш замок является целью всех, кто хотел бы использовать вашу ману для осуществления своих гнусных замыслов. Если вы потеряете собранную энергию, то вскоре окажетесь в глубоких, темных водах, которые окружают каждый из миров. К счастью, скрытые заклинания помогают вам во время ваших поисков.

Жизненно важно собрать и правильно использовать их.

Будьте осторожны. Счастливого вам полета. И навсегда изгоните зло из мира.

Но чтобы это сделать, для начала нужно загрузить программу и разобраться в игровом меню, тем более, что оно довольно

необычно и выполнено в виде игрового экрана, заполненного изображениями различных предметов.

**START NEW GAME** — начать новую игру.

Для этого кликните левой кнопкой мыши на глобус, вертящийся в левом верхнем углу.

**ENTER YOUR NAME** — ввести ваше имя.

Для этого используйте фотографию в рамке в левой нижней части экрана. **DELETE** — удалить старые буквы. Новые ввести с клавиатуры.

**CONTINUE GAME** — продолжить прерванную игру после выхода из нее или загрузив текущее состояние с диска.

**LOAD GAME** — изображение дискеты в правом верхнем углу — воспроизвести ранее сделанную запись. Для этого нужно выбрать из списка файлов нужный и подтвердить это нажатием соответствующей пометки на экране. Затем — использовать опцию **CONTINUE GAME**.

**SAVE GAME** — изображение дискеты с направленной на нее стрелкой — запись текущего состояния игры.

**NETWORK PLAY** — изображение молекулярной решетки в центре экрана — режим игры по модему или локальной сети.

**QUIT DOS** — табличка с надписью C:.

Выбрав **NEW GAME**, вы начинаете игру.

Все, что у вас есть — Волшебный Ковер и ни одного заклинания. Некоторые из них лежат совсем рядом. Поэтому первое, что вам предстоит сделать — научиться летать, а заодно и освоить общее управление игрой и ее многочисленные настройки.

Управление Ковром осуществляется при помощи комбинированных действий клавиатуры и мыши. Это самый важный момент в игре. Только почувствовав взаимосвязь того и другого, можно безошибочно ориентироваться в пространстве. Добиться синхронной работы двух рук трудно, но без этого умения у вас ничего не получится.

## КЛАВИШИ УПРАВЛЕНИЯ

**UP** — движение ковра вперед.

**DOWN** — движение назад (без разворота).

**LEFT** — поворот налево (медленный).

**RIGHT** — поворот направо (медленный).



**Движение мышью вперед** — нырок ковра вниз или плавное снижение (в зависимости от скорости перемещения мыши).

**Движение мышью назад** — резкий взлет или медленный набор высоты (также зависит от скорости ваших манипуляций).

**Движение мышью влево** — быстрый левый поворот.

**Движение мышью вправо** — быстрый правый поворот.

**Нажатие левой или правой кнопки мыши** — выполнить очередное заклинание.

**1—0** — выбрать заклинания для левой кнопки.

**CTRL + 1—0** — выбрать заклинания для правой кнопки.

При желании можно использовать для управления и джойстик. Но не один, а только с клавиатурой.

**ENTER** — открыть список заклинаний и, одновременно, войти в режим живой карты (дальнейшие манипуляции с заклинаниями здесь осуществляются мышью).

**R** — переключение из нормального видео в режим Hi-res — наивысшего разрешения (действует только для компьютеров с ОЗУ 16 Mb и выше).

Вообще, изумительная картинка на экране монитора станет по-настоящему доступной только на хорошей машине, быстрой и с большой (от 8 Mb) оперативной памятью. 486-33 МГц — минимальный уровень компьютера, на котором можно играть в «Magic Carpet». Свой полный потенциал программа раскрывает только на Pentium.

Повышенная требовательность к аппаратной части — единственный недостаток этой игры. Но тут уж ничего не поделаешь, планка качества изображения поднята на недостижимую пока никем еще высоту.

**SHIFT + L** — уничтожить ваш замок.

**ESC** — выйти в основное меню.

**SHIFT + Q** — мгновенно выйти в **DOS**.

**SHIFT + R** — начать неудачно играемый уровень (мир) заново.

**P** — пауза.

**F1** — включение/выключение звука.

**F2** — включение/выключение музыки.

**F3** — увеличить скорость игры.

**F4** — прибавить резкости изображения.



**F5** — включить режим отражения предметов и персонажей в воде.

**F6** — включить изображение облаков в небе.

**F7** — включить изображение тени на земле от объектов и персонажей.

**F8** — убрать игровую панель вверх экрана.

**F9** — включить режим «инверсионного следа», оставляемого движущимися предметами и игровыми персонажами (только для ОЗУ 8 Mb и выше).

**F10** — переключение изображения в один из трех возможных режимов:

- обычный;
- объемный;
- стереоскопический.

Это новинка от «Bullfrog». Режим объемного изображения изредка встречался и раньше, но выглядел, как правило, очень убого. В «Magic Carpet», если вы, конечно, приобрели лицензионный диск в подарочном комплекте со специальными очками, вы можете в полной мере насладиться настоящим, захватывающим дух, реальным объемом изображения. Все детали пейзажа, герои, постройки получили точно обчисленную пространственную протяженность. Впечатление абсолютной реальности происходящего вокруг усиливается и тем, что 3D графика выполнена в динамике. Приближающиеся объекты не просто увеличиваются в размерах — они реально наплывают, преодолевая трехмерное пространство. Пролетая рядом с горящей пальмой боишься обжечься, до того все выглядит естественно.

Стереоскопический режим также впечатляет, но чуть меньше. К нему необходимо привыкнуть, а играть довольно сложно.

Но вернемся опять в игру.

Ваша первая задача — найти самые необходимые заклинания для того, чтобы иметь возможность сражаться, превращать нейтральную ману в свою и строить замок для хранения в нем собранной вашим воздушным шаром маны. Сама магическая энергия предстает в игре в виде черных, золотых и белых шаров. Они — ваша главная цель. Только отбив их, превратив в свои и собрав, вы сможете восстановить равновесие в данном мире и улетать в следующий.

Прежде чем приступить к основному делу, рассмотрим назначение опций игровой панели, режим ориентации по карте и все имеющиеся в игре заклинания, их действие и назначение.



## ИГРОВАЯ ПАНЕЛЬ

В верхней части экрана находятся пять дисплеев-рун, показывающих текущее состояние вашего героя и необходимых ему атрибутов действия.

Слева — направо:

— **Статус построенного вами замка.**

Красная полоса показывает, насколько ваш замок близок к разрушению. Нижняя полоса — мана. Ее серая часть — максимальное количество маны, которое может храниться в замке, а белая — то, сколько маны собрано в замке в текущий момент. Цифра в левом углу указывает на количество башен в вашем замке.

— **Статус воздушного шара.**

После постройки замка, шар появляется автоматически и начинает сбор завоеванной вами маны. Внимательно следите за его состоянием. Если шар лопнет, энергия, находящаяся в нем, пропадет, и ваши труды будут напрасны. Правда, из замка немедленно вылетит другой, но еще пустой, без собранной энергии. Красная полоса означает степень поврежденности шара. Белая — сколько драгоценной маны в данный момент находится на шаре.

Это совершенно очевидно, но мы все-таки добавим — руна Замка и Шара будут оставаться пустыми до тех пор, пока вы не найдете заклятие построения замка и не используйте его для постройки.

— **Состояние вашего героя.**

Красная полоса — уровень жизненных сил, белая — мана, с помощью которой он может творить свои заклинания.

— **Руна заклинаний для левой руки.**

Показывает, какое конкретно заклинание готово к использованию. Белая полоска означает, достаточно ли у вас энергии для наложения и как часто вы можете это делать.

— **Руна заклинаний для правой руки. То же самое.**

В левом верхнем углу игрового экрана расположен фрагмент живой карты. Это своеобразный радар, помогающий вам ориентироваться в полете. Захватывает только тот участок территории, над которым вы находитесь в настоящий момент. Чтобы просмотреть большую часть карты мира, нажмите **ENTER** и получите полную картину, где:

— **золотые точки** — нейтральная мана;

— **белые точки** — ваша мана;

- **точки цвета врага** — неприятельская мана;
- **красные точки** — месторасположение новых заклинаний;
- **голубые точки** — постройки в селениях;
- **синие, перемещающиеся точки** — люди;
- **черные точки** — расположение монстров на земле и в воздухе;
- **белый флаг** — ваш замок;
- **флаг цвета врага** — замок противоборствующего вам мага;
- **пиктограмма с изображением воздушного шара** — ваше средство для сбора маны;
- **пунктирная белая линия** — ваша связь с шаром;
- **телепортеры** — это окна в другие части этого мира. Они помечены на карте пурпурными точками. Просто пролетите через телепорт, и вы мгновенно окажетесь в новом месте.

Ваше месторасположение указывается перекрестьем в центре. Будьте внимательны, пока вы рассматриваете карту, действие вокруг вас продолжается, а вы летите в последнем заданном направлении.

## СБОР МАНЫ

В каждом мире существует определенное количество маны, которая спрятана наравне с заклинаниями и используется вашими врагами, чтобы получить власть над людьми, животными и демоническими созданиями. Уничтожение врагов (монстров и злых магов) освобождает ману, на которую вы теперь можете претендовать. Разрушена мана быть не может, как бы сильно вы не старались.

Как уже говорилось выше, существует эта энергии в трех состояниях — враждебная (черные шары), нейтральная (золотые) и белая (ваша). Но прежде чем она станет вашей собственностью, на вражескую и нейтральную ману нужно наложить заклинание **POSSESS**. Только после этого мана будет окрашена в ваш белый цвет и воздушный шар начнет ее сбор. Наполнившись, он вернется к замку, чтобы выгрузить туда свою добычу и полетит за новой порцией, если вы набрали маны достаточное количество. Если нет — шар зависнет над замком.

Как только вы завладеете маной (перекрасите ее), ваша магическая энергия сразу же повысится. Однако к общей энергии, необходимой для того, чтобы восстановить равновесие в мире и пройти уровень, она приплюсовывается лишь по прибытии в ваш замок.



## ОБИТАТЕЛИ МИРА

Когда вы становитесь обладателем жилого дома или шатра (белый флаг над строением), наложив на него заклинание **POSSESS**, мана жителя попадет под ваш контроль, хоть вы и не сможете перенести ее в свой замок. Но ваши магические способности существенно усилятся.

Люди, живущие в городах, делятся на три социальные группы: горожане, купцы, строители.

Горожане остаются неизменными, строители конструируют дома для растущего населения, в то время как купцы путешествуют из города в город, обменивая и продавая свои товары. Когда город вырастает до определенного размера и в нем создается армия стрелков для защиты, в случае, если вы владеете этим городом, они будут охранять его, действуя на вашей стороне. Однако, этот хороший потенциал может быть потерян, если вы выстрелите (даже случайно) в беззащитного жителя. Тогда уже сами горожане нападут на вас, отбирая вашу энергию.

## НАЛОЖЕНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ

Затратив почти всю энергию на оживление Волшебного Ковра, вы начинаете игру, не имея ни одного заклинания. К счастью, вы можете собрать их по пути. Заклинания находятся внутри сосудов и остаются недоступны до тех пор, пока вы не подберете их. Как только это произойдет, новое заклинание появится в вашем арсенале. Чары в голубых урнах особые — можно использовать только на текущем уровне. На следующий их взять нельзя.

Уровень эффекта заклинания зависит только от вашей личной магической способности, а не от количества маны, находящейся в замке.

Заклинания приводятся в действие нажатием левой и правой кнопок мыши. Для простоты в обращении, любому заклятию можно выделить свою кнопку на клавиатуре.

Действие некоторых заклинаний может продолжаться ограниченное время.

## ПРОДОЛЖЕНИЕ ИГРЫ

Если вас убьют до того, как вы восстановите равновесие в мире, вы можете начать с начала уровня и попытаться все проделать заново. Для этого нужно выйти в основное меню.

Однако, когда вы близки к смерти, мана, накопленная в замке, преобразуется в вашу личную энергию и, если вы сможете преодолеть опасность, то восстановите силы и будете продолжать уровень.

Если вы убили колдуна-противника, то независимо от того, находитесь ли вы в игре Network или нет, вы можете наложить заклинание владения на скелет колдуна и завладеть всей его маной.

## ЗАВЕРШЕНИЕ УРОВНЯ

Если вы выполнили задачу и восстановили равновесие мира, на экране появляется надпись **WORLD RESTORED**. Нажмите **SPACE**, чтобы покинуть текущий уровень и увидеть результаты, или продолжите сбор маны и заклинаний, которые вы могли пропустить. Когда вы начнете новый уровень, все заклинания, которые вы собрали к этому моменту, находятся в вашем распоряжении.

В конце уровня на экране вы увидите название и номер мира, а также оценку ваших действий в процентном выражении по следующим категориям: убитые враги, точность, найденные заклинания, мана и исполнение в общем.

Выход в основное меню — **SPACE**.

## ЭКРАН ЗАКЛИНАНИЙ

Это наиболее важный и сложный момент игры. Правильный подбор заклятий позволит вам осуществить поставленную задачу. Чтобы облегчить вам жизнь, приведем полный список с описанием их действия.

Чтобы выйти в меню заклятий, нажмите **ENTER** или две кнопки мыши одновременно.

В меню зарезервировано место для каждой из 24 чар, которые могут быть найдены в игре. Заклинания налагаются на ближайшую цель автоматически, так что особо точной наводки не требуется. Поэтому, главная проблема состоит не в использовании, а в подборе подходящего случая для этого.

— **FIRE BALL** — огненный шар.

В начале игры лежит прямо под вами. Не пропустите его, это ваше первое боевое заклинание. С его помощью вы начнете атакующие действия. Заклинание не сильное, но что делать, другого пока все равно нет.



— **POSSESS** — владение — желтый шар в розовом отражении.

Дает право контроля над любым зданием или маной.

— **CASTLE** — создание замка — иконка с изображением крепости.

Используйте для постройки вашего замка, защищающего собранную ману. При ее наложении запускается воздушный шар, собирающий освобожденную вами энергию. При повторном использовании этого заклинания на то же место, замок расширяется, а в воздух поднимаются новые шары, что значительно убыстряет работу. На каждом уровне у вас может быть только один замок, если врагом не разрушен первый. Если вы выбрали для своего замка неудачное место, где расширение невозможно (допустим, на узкой скале), нажатием **SHIFT + L** вы можете разрушить свой замок и наложить заклинание постройки на новом, более приемлемом, месте.

— **ACCELERATE (FORWARD)** — ускорение вперед — иконка с расслаившимся изображением вашего героя на Ковре.

Это спасение от опасности на головокружительной скорости. Чтобы достигнуть максимальной, держите нажатой кнопку мыши. Для отмены нажмите стрелку **DOWN** на клавиатуре.

— **HEAL** — здоровье — иконка с изображением сердца.

Если в вашем распоряжении достаточно маны, уровень жизни героя доводится до максимума, как бы он ни был истощен нападением врагов.

— **SHIELD** — защитный щит — иконка с изображением щита.

Собирает 75% направленной на вас вражеской энергии.

— **RAPID FIRE BALL** — быстрый огненный шар — изображение на одной иконке нескольких шаров.

Множество шаров выпускаются с огромной скоростью, оказывая большое разрушительное действие.

— **ACCELERATE (BACKWARD)** — ускорение назад — иконка с обратным расслоением мага на Ковре.

Отступление на высочайшей скорости без разворота.

— **BEYOND SIGHT** — сверхвзгляд — изображение глаза.

Увеличивает мощность всевидящего ока — радара, расположенного в левом верхнем углу экрана, открывая местоположение других игроков.

— **MANA MAGNET** — магнитный эффект — иконка с изображением нескольких золотых шаров.

Собирает нейтральную ману, находящуюся в ближайших окрестностях, в один большой шар, что существенно убыстряет процесс работы.

— **LIGHTNING BOLT** — светящаяся стрела — изображение на иконке двух молний.

При наложении этого заклинания, ваш маг начинает кончиками пальцев испускать наэлектризованные стрелы. Непрерывное нажатие кнопки мыши создает продолжительный поток стрел, направленных в цель, которые превращают ее в обгоревший кусок мяса.

— **METEOR** — защитное заклинание — иконка с изображением камня, летящего в огненном шаре.

Мгновенно создает огромные камни и сбрасывает их на врагов, стоящих у вас на пути.

— **INVISIBLE** — невидимка — полупрозрачное изображение мага на Ковре.

Делает вас невидимым на некоторое время. Однако, как только вы налагаете другое заклинание, то сразу становитесь видимым и для монстров, и для других игроков.

— **REBOUND** — рикошет — иконка с изображением мага, отражающего выстрел.

Отбрасывает огненные шары обратно так, что вам не причиняется никакого вреда, а противник может и пострадать.

— **STEAL MANA** — кража магической энергии — изображение руки, подбирающей шар.

С помощью этого заклинания у колдунов-противников забирается мана.

— **DUEL** — дуэль — иконка с изображением двух сражающихся магов.

Запирает вместе двух игроков для смертельной битвы. Если при этом в вашем поле зрения оказывается враг, наложите это заклинание, и они смогут убежать, используя при этом чары ускорения.

— **WALL OF FIRE** — стена огня — изображение языков пламени.

Создает непробиваемую огненную стену, которая поражает всех ваших врагов.

— **TELEPORT** — передислокация — иконка с изображением замка и мага, соединенных стрелками.

Немедленно перенесет вас в замок для его защиты или подзарядки маны. Для возвращения обратно используйте это заклинание еще раз.



— **CRATER** — кратер — на иконке нарисован вулкан.

Не так могущественна, как предыдущие. Формирует на земной поверхности глубокий кратер.

— **UNDEAD ARMY** — армия мертвецов — иконка с изображением черепа.

Будит полчища скелетов, которые атакуют враждебных колдунов, их замки и шары.

— **EARTHQUAKE** — землетрясение — изображение расколотого пополам вулкана.

Поражает наземных монстров путем образования под ними громадных трещин. На воде это заклинание не действует, не тратьте время понапрасну.

— **LIGHTNING STORM** — молния — изображение одной большой молнии.

Обрушивает электрический шторм, который распространяется во всех направлениях, уничтожая все на своем пути.

— **VOLCANO** — вулкан, картинка с изображением действующего вулкана.

Вызывает гигантское извержение лавы из земных недр, которое уничтожает все и всех. Дополнительным преимуществом этой чары является периодические извержения, которые наносят еще больший вред.

— **GLOBAL DEATH** — всеобщая смерть — иконка с изображением сиреневого взрыва.

Посылает волну, которая умерщвляет всех, кто оказывается в сфере ее распространения.

Таковы все заклинания в игре «Magic Carpet».

Вы еще не забыли? У вас есть возможность использовать два заклинания в одно и то же время попеременно, используя для этого оба окна игровой панели и две кнопки мыши. Для удобства выбора не поленитесь распределить заклятия на цифровые кнопки клавиатуры (тоже для двух рук).

## БЕСТИАРИЙ

Помимо злобных колдунов, вашими основными врагами в игре будут многочисленные чудовища, в изобилии населяющие все эти земли.

Давайте познакомимся с ними. Недаром говорят, что побеждает всегда тот, кто владеет большей информацией.



Моленубар в своей летописи рассказал лишь о том, что каждый мир содержит монстров, движимых ненасытной жадой маны. Эти звери безжалостны и лишены разума. Единственное спасение от них — их уничтожение.

Но мы обо всем этом знаем гораздо больше.

— **APES** — обезьяны. Огромного размера, вдвое больше троллей. Вооружены валунами, которыми забрасывают и вас, и ваш замок.

— **BEEES** — пчелы. Стаями атакуют вашего героя и замок. Так как их оружие — жало, для того, чтобы причинить вред, они должны максимально приблизиться к цели. Более опасны, чем стервятники, и убить их намного сложнее.

— **CRABS** — крабы. Только что вылупившиеся ракообразные уже вооружены огненными шарами. Чрезвычайно прожорливы. Поедая ману, они становятся все больше и сильнее. Крабы средних размеров атакуют вас электрическими стрелами, а взрослые — метеорами. Полностью выросшие крабы могут откладывать яйца, порождая новые поколения.

— **DRAGONS** — драконы. Летающая версия червей. Также вооружены огненными шарами, но более быстры и подвижны. Поэтому справиться с ними гораздо сложнее.

— **EMU RIDERS** — всадники, скачущие на Эму. На огромной скорости проносятся мимо вас эти птицы, не умеющие летать, на которых скачут стрелки, осыпаящие вас градом стрел.

— **GENIE** — джины. Выпускают огненные шары и похищают вашу ману. Сражаться с ними не столько опасно, сколько утомительно. Маловероятно, что они могут уничтожить вас. Но у них есть одна очень неприятная особенность — исчезать с поля боя, а затем возвращаться, восполнив всю свою потерянную энергию.

— **GRIFFIN** — грифон. Уникален по двум причинам. Во-первых, на него не действует ваше заклинание невидимости, во-вторых, никогда не нападает первым. Вооруженные молниями, грифоны могут быть опасными противниками.

— **KRAKEN** — просыпаясь, этот морской бегемот поднимается из ледяных глубин, стреляя электрическими стрелами. Также Кракен наделен заклинанием дуэли, и вам очень повезет, если удастся освободиться вместе с Ковром от его железной хватки.

— **SKELETONS** — скелеты. Если их вовремя не остановить, они обрушат град стрел на вас и ваш замок. Они ненавидят стрелков, которые охраняют города и деревни, и убивают их для пополнения своей армии.

— **TROLLS** — тролли. Медленные и тупые, но очень сильные, тролли вооружены, как и обезьяны, валунами. У них есть завидная способность восстанавливаться после ранения, и поэтому требуется многократное умерщвление тролля, чтобы убить его окончательно.

— **VULTURES** — стервятники — их стаи атакуют вас и ваш замок. Для того, чтобы нанести вам вред, им надо подлететь вплотную, так как их оружием являются когти.

— **WORMS** — черви. Они живут в земле и вооружены огненными шарами, которые могут быстро уничтожить вас вместе с вашим замечательным Ковром.

— **WYVERN** — крылатый дракон. По сравнению с этим летающим чудовищем обычный дракон кажется ягненком. Крылатый дракон вооружен скорострельными огненными шарами и не поддается воздействию чары рикошета. Он атакует замки, пожирает ману и, даже будучи забитым до полусмерти, в очень короткий срок может регенерировать энергию.

Таковы «прелестные» создания, которые будут сопровождать вас во всех пятидесяти спасаемых мирах.

А нам осталось только привести полный список этих миров и те краткие сведения, которые дал о них Моленубар в «Истории войны колдунов».

1. **AL JAHAN** — мирные островитяне Ал Джахана нуждаются в вашей помощи.

2. **KHALLABAD** — купцы из Каллабада рассказывают об ужасе, приносящем смерть из облаков.

3. **SULGHIR** — древние войны Сулгхира восстали из своих могил.

4. **AKRIR** — злой колдун Водор напустил хаос на земли Акрира.

5. **CESSECCA** — жители острова затерроризированы стаями диких пчел.

6. **QUZZIEL** — пророк Квазиел предсказал разрушение города и другие ужасы.

7. **AR ULNAN** — порт Ар Улнан заблокирован и с моря, и с суши.

8. **GILLAN** — злобные племена троллей вернулись в Гиллах впервые за последнюю тысячу лет.

9. **KUTOOR** — зло, живущее в лесах Кутура, загоняет людей в катакомбы под крепостью.

10. **RANNAXIOR** — гриффоны захватили священные поля маны.

**11. ZANZANDRIA** — слухи о великом волшебстве привлекли на эти земли множество колдунов.

**12. MEHKHEL** — волшебные зеркала показывают дорогу через Мехкхел. Ищите и найдете.

**13. DULLIGHIR** — лабиринт Дуллигхира хранит свои секреты.

**14. NAZZAJAHN** — иди по бесконечной каменной дороге, чтобы получить энергию.

**15. AL SAUMAM** — остерегайтесь, берега бухты Ал Саумам кишат жуткими существами.

**16. AFLANKSTAHN** — необходимо открыть четверо ворот крепости.

**17. JAN TABAR** — огромный крылатый дракон был замечен у гор Жан Табара.

**18. KIREEMIR** — королевство Киремира выворачивается наизнанку.

**19. AR VILIM** — дьявольские ловушки возникают повсюду в этом королевстве.

**20. JONDD WARR** — остров Джонда Варра буквально кишит драконами и другими тварями.

**21. KHAGHABAL** — мана, находящаяся в охраняемых башнях Кхагхабала, привлекла в королевство множество врагов.

**22. UL RAMIN** — изгоните зло из Ул Рамина и остерегайтесь своих противников, ибо их мастерство возрастает.

**23. NAQUAL** — царство мертвых завладело душами героев Накуала, погибших в бою.

**24. QUADDIMAR** — из тех, кто рискнул переступить его границы, вернулись немногие.

**25. OTTOMMIA** — Зимбализа, величайший из первых колдунов, оказался здесь давным-давно, и, говорят, его магия до сих пор могущественна.

**26. XIKHYPT** — восстановите порядок в этом мире и вы будете хорошо подготовлены для освоения других территорий.

Будьте осторожны. В дальнейшем вы попадете в королевства, охраняемые мана-вампирами, которые будут похищать множество ваших магических чар.

**27. SHEBBAHN** — ищите украденные у вас чары в священном лесу Шеббахна, но будьте осторожны.

**28. HAZZANJAHN** — острова Хаззанджана соединены волшебными зеркалами, но они не всегда переносят вас туда, куда вам нужно.

**29. ZAKHAZARAN** — спасите оставшихся жителей.

**30. BANAHSTUR** — вашим соперникам никогда не удавалось завоевать это королевство. А сможете ли вы?

**31. IDIRYA** — не раздражайте гриффина моря Идириа, пока не получите чару, с помощью которой сможете поразить его.

**32. THAMMON** — непроходимые стены Саммона защищают великую энергию и таят в себе огромную опасность.

**33. JAHRRID** — говорят, чтобы выжить колдуну на Джахриде, ему необходимо иметь глаза на затылке.

**34. KHATOUD** — стаи гигантских пчел опустошили эту некогда прекрасную землю.

**35. SHAI YULIM** — чтобы спасти город Шаи Иулим, атакуемый врагами, необходимо сначала убить джина на воротах.

**36. MOORROK** — ваши враги ожидают вас на холме Мурока.

**37. QUAHANH** — все, кто занимается магией, должны пройти испытания на Куахахне.

**38. YOGGOHR** — пруды Йоггохра полны загадок, разгадать которые может лишь достойный.

**39. AR ZALJAN** — купцы, возвращающиеся из Ар Залджана, говорят, что все разрушено, но никогда нельзя терять надежды.

**40. ARRIMIR** — невозможно найти выход из лабиринта, но вы должны это сделать.

**41. OORAMESA** — многие бы повернули назад, взглянув на стены Оорамеса, но вас это не касается...

**42. GHABBALADAN** — огромное зло скрывается внутри и вокруг озера.

**43. TEKUMIR** — чтобы восстановить порядок в этом королевстве, необходимо узнать, какой порядок восстанавливать.

**44. ZANTOR** — мир совершенно разрушен, но нужно уничтожить оставшихся в живых тварей.

**45. DUBBAHN** — этот остров ссылки захвачен, и игривые бесенята, охраняющие его, похитят вашу энергию.

**46. EPHIERIA** — вы единственная надежда Эпхерии в борьбе против сил зла.

**47. INIXXIA** — это была плодородная земля. Теперь же повсюду царит смерть.

**48. MEEBIR** — увидеть Мебир и умереть.

**49. SHAL KAZAN** — будьте осторожны. Ряд колдунов уже считает эту землю своей.

**50. VOLCANIA** — будьте особо бдительны. Сама земля извергает здесь смерть в небеса.

А теперь, вооружившись всеми этими знаниями, вам пора приниматься за дело.

### Информация

**Название:** Magic Carpet

**Год:** 1994

**Фирма:** Bullfrog

**Класс:** симулятор-динамика

**Размер архива:** 14 Mb

**Размер на диске:** 20 Mb

**Размер на CD:** 162 Mb

**Игроков:** 1 и сеть

**Управление:** клавиатура, джойстик, мышь

# MARIO'S GAME GALLERY



В феврале 1995 г. фирма «Interplay» предложила любителям отдохнуть перед компьютером свой новый проект «Mario's Game Gallery». Обаятельная, симпатичная и очень веселая игра, представляющая из себя коллекцию настольных развлечений для детей и взрослых. Ведущий и ваш постоянный оппонент во всех играх — неунывающий ни при каких обстоятельствах, забрасывающий вас шутками и буквально гипнотизирующий уморительной мимикой старина Марио.

С первой заставки игра начинает успешно работать на свою главную идею — дать играющему расслабиться и приятно провести время, независимо от того, кто же в итоге победит. Спортивный интерес отходит как бы на второй план, оставляя место шуткам и великолепному юмору.

Нелишне отметить и то, что программа прекрасно, очень живо нарисована. Достаточно банальные, на первый взгляд, игры в Галерее Марио смотрятся свежо и по-детски наивно (в хорошем смысле). Большую часть времени на экране монитора занимают не статичные фрагменты игр, а стильные, потешные мультфильмы. Анимация просто замечательная. Порой ловишь себя на том, что больше думаешь не о своем следующем ходе, а о том, как поведут себя, в ответ на ваше действие, персонажи. Те, у кого установлена звуковая карта, смогут, к тому же, насладиться первоклассным звуковым оформлением игры, острыми шуточками героев.

Бесспорно, «Mario's Game Gallery» — одна из сильнейших коллекций настольных игр для PC.

Приколы начинаются с самого начала. Усатый Марио смотрит на вас доверчивыми голубыми глазами и, стоит вам чуть-чуть задуматься, быстро выводит из летаргии своим потешным скрипуче-задиристым голосом. «Я жду вас», — говорит он. И отказать ему невозможно, даже если вы вдруг решили поиграть во что-нибудь другое. Марио, как опытный фокусник, жонглирует своими орудиями труда. Арсенал у него довольно богатый. Тут вам и игральные кости, и шашки, и домино, и карты, и фишки.

Давайте откликнемся на его приглашения и испытаем свои силы. Со своей стороны мы гарантируем вам, что скучать с Марио не придется.

Прежде, чем выбрать одну из предлагаемых игр, рассмотрим основное меню программы. Благо, оно небольшое и не займет много места.

## FILE

Содержит всего две опции:

- **CREDITS** — информация о создателях игры. Вряд ли вы с кем-нибудь из них знакомы, но посмотреть можно хотя бы из уважения к добросовестно и с любовью сделанной работе;
- **EXIT** — сейчас нажимать не надо. Это — выход в DOS.

## OPTIONS

**CHANGE NAME** — изменить имя. Марио очень хочет называть вас так запросто My Friend. Если вы считаете, что это слишком фамильярно, нажмите **BACK SPACE** и введите с клавиатуры имя (можете — свое, а можете — и чужое, чтобы сохранить инкогнито).

**MUSIC** — включение/выключение музыки. Не надо ничего выключать. Чудесные мелодии улучшат вам настроение, поверьте.

**SOUND** — включение/выключение спецэффектов и речи. Тоже оставьте включенными. Послушать байки Марио — просто удовольствие.

## HELP

Правила игр, из которых, собственно, и состоит галерея. Можно их не читать. Ниже мы обо всем вам расскажем.

1. **CHECKERS**
2. **GO FISH**
3. **DOMINOES**
4. **BACKGAMMON**
5. **YACHT**

Начинать можно с любой игры, но, раз уж указку Марио держит на верхней, начнем и мы экскурсию оттуда же.

## CHECKERS (ШАШКИ)

В ответ на щелчок мыши, Марио бодро приветствует наш выбор, обещая, что в игру мы будем играть замечательную. Но прежде чем начать, надо определиться какими командами мы будем играть. Банальных «белых» и столь же унылых «черных» у Марио нет и в помине. Зато есть веселые лягушата. Зеленые с белым брюшком — **YOSHIS** и бежевые, полосатые — **KOOPAS**. Выберите



тех, которые вам больше по вкусу (**YOSHIS** поупитанней), и начинайте игру.

С обычными правилами шашек знакомы, наверное, почти все. Так что пересказывать их не имеет смысла. Впрочем, если вы так настаиваете..., тем более, что у Марио правила кое в чем свои.

В игре принимают участие по 12 шашек с каждой стороны. Вы всегда начинаете первым. Задача — оставить соперника (в данном случае Марио) вообще без шашек. Ходят по очереди, переставляя шашки по диагонали на одну клетку. Шашка противника уничтожается в том случае, когда на момент вашего хода чужая стоит на соседней по диагонали клетке с вашей, а следующая клетка свободна. Если через одну клетку стоит еще одна шашка — она тоже обречена.

По ходу игры некоторые шашки достигают верхней линии поля, превращаясь в «дамки». В этом случае они получают возможность ходить и «есть» не только вперед, как все остальные, но и назад. Правда, только на одну клетку.

Хоть правила шашек Марио несколько и отличаются от обыкновенных, это нисколько не портит общего впечатления от игры. Анимационные фрагменты поедания выполнены очень остроумно. Но, что самое интересное, это нисколько не раздражает, даже если вы сели поиграть серьезно.

Мастерам играть с Марио не рекомендуем. Игрок он более чем посредственный. Зато человек хороший, эмоциональный. Чего стоят хотя бы его постоянные «Mamma Mia...» А вообще он очень на почтальона Печкина похож.

## GOFISH (КАРТОЧНАЯ ИГРА)

Вы и Марио пытаетесь собрать как можно больше книжек (четыре карты одной масти).

В начале игры у вас на руках семь карт, которые находятся в нижней части экрана. Чтобы спросить у Марио интересующую вас карту, кликните на эту карту у вас в руках. Если у него есть такие же (одна или несколько), он даст их вам. Номер в верхнем левом углу карты показывает, сколько у вас в наличии карт такой масти. Если у Марио нет того, что вы просите, вам придется пойти «ловить рыбу» — взять с кона (из колоды). Чтобы забрать карту, кликните на верхушку колоды. При этом плеснет рыба.

Игра заканчивается тогда, когда вы возьмете последнюю карту из колоды. При этом, тот у кого больше собранных книжек, выигрывает. Текущее количество ваших книжек и карт показывается в верхнем правом углу экрана.



В колоде всего 36 карт и много мастей (по четыре карты на масть).

Но видели бы вы эти карты!

С настоящими они ничего общего не имеют. Красивые дракончики, принцессы, заводная бомбочка на ножках и так далее. Ну и, конечно, сам Марио в разных позах. Однако за всем этим безобразием авторы не забыли тщательно соблюсти количественные пропорции реальной колоды.

## DOMINOES

Эта версия игры по-Марио. Вы начинаете с семью костяшками, которые появляются внизу экрана. Игрок, которому достался наивысший дубль (обе половины костяшки одинаковы, с максимальным числом), ходит первым.

Чтобы выставить костяшку на поле, вы должны кликнуть на нее мышью. Затем надо передвинуть костяшку на стол и кликнуть еще раз, чтобы поставить.

В процессе игры вы должны выставлять костяшки на один из концов цепочки, а если начинаете игру, — поставить ее в центре игрового поля.

Выигрывает, естественно, тот, кто первым избавится от своих костей.

Справиться с Марио здесь легко. Он больше суетится и причитает, чем оказывает серьезное сопротивление.

## BACKGAMMON

Перед началом игры вы должны выбрать, за кого будете играть — **YOSHI** (черепашки, потешно вылезающие из белых в зеленую крапинку яиц) или **КООРА** (черепашки, спрятавшиеся под панцирем). Затем вы и Марио кидаете кости, чтобы разыграть право первого хода. Тот, у кого выпадает больше, начинает. Чтобы двигать фишки, кликните на них, затем кликните на треугольное поле на доске, на которое фишку нужно переставить. При наведении она загорается зеленым цветом. Ходить можно только на те поля, которые находятся от стартового на расстоянии, соответствующем номеру, выпавшему на одной из костей.

Когда приходит время бросить кость, в правом верхнем углу появится стаканчик. Кликните на него, и будет произведен выброс костей. Если выпадет дубль, число ваших костей удваивается. После сделанного хода, соответствующая кость краснеет.



Цель игры — убрать все свои фишки со стола. Для этого их сначала нужно перевести на шесть секторов, расположенных в левом нижнем углу игрового поля. Именно с этих позиций впоследствии можно будет начать выброс фишек. Перемещение осуществляется строго по часовой стрелке. Таким образом, наиболее неудачно расположены ваши фишки, стоящие в левом верхнем углу поля. Понадобится наибольшее количество ходов, чтобы перевести их в зону выброса. После того, как все фишки займут места на нижних секторах левой половины, можно начинать выбрасывание. При этом выводить за пределы поля можно только те фишки, чье расстояние от левого края стола совпадает с числом, выпавшим на одном из кубиков. В середине левого поля появляется в процессе выброса пиктограмма со стрелкой. Выброс фишки в корзину производится при нажатии на стрелку.

Эту игру Марио освоил хорошо. Выиграть у него трудно. Слов нет — противник достойный.

## YACHT

Игра в кости. Вы и Марио должны 12 раз выкинуть по пять костей и заполнить учетную карту. Побеждает тот, кто в итоге получает больше очков. Общая сумма написана внизу карты (**TOTAL**).

Вы начинаете игру, кликая мышью на три стакана в правом нижнем углу экрана. Таким образом бросаются пять костей.

У вас есть возможность дважды перебросить кости. Если какие-то из них вы хотите оставить — кликните на нужные кости мышью, и они покраснеют. В дальнейшем перебрасываются только белые кубики.

Если вас устраивает результат броска или вы уже использовали все три попытки, занесите результат в таблицу, в одну из граф.

## Виды возможных комбинаций

1. **ACES** — единицы.
2. **DEUCES** — двойки.
3. **THREES** — тройки.
4. **FOURS** — четверки.
5. **FIVES** — пятерки.
6. **SIXES** — шестерки.

Количество очков, начисляемых за эти комбинации, равно произведению номинала кости на количество таких костей.

Например —  $6 + 6 + 6 = 18$  очков.

**7. CHOICE** — эта опция на крайний случай, куда можно занести все, что угодно.

**8. FULL HOUSE** — три кости одного номинала и две — другого. В таблицу заносится сумма всех костей. Например —  $3 + 3 + 3$  и  $5 + 5$ .

**9. 4 OF A KIND** — четыре кости одного номинала. Заносится сумма всех костей. Допустим —  $6 + 6 + 6 + 6 + X$ .

**10. SM.STRAIGHT** — малый стрит. Четыре кости по возрастанию номинала. Например —  $1 + 2 + 3 + 4$ . В таблицу заносятся 25 очков независимо от общего числа на выпавших костях.

**11. BIG.STRAIGHT** — большой стрит. То же, только учитывается пять номиналов подряд. Например —  $1 + 2 + 3 + 4 + 5$ . В таблицу заносится 30 очков в любом случае.

**12. YACHT** — пять костей одного номинала. Допустим —  $5 + 5 + 5 + 5 + 5$ . В любом случае начисляется 50 очков.

Таким образом, максимально возможная набираемая сумма равна 298 очкам.

Выиграть у Марио в **YACHT** очень сложно. Он немного жульничает. Когда вам удастся ненадолго вырваться вперед, у Марио зачастую начинают выпадать фантастические комбинации, и угнаться за ним становится невозможно.

Ну да ладно, простим его. В конце концов в других играх он ведет себя абсолютно по-честному.

Вот, пожалуй, и все о «Mario's Game Gallery». Если холодными зимними или дождливыми осенними вечерами вам нечем будет развлекать скуку, поиграйте с Марио.

Полегчает.

## Информация

**Название:** Mario's Game Gallery

**Год:** 1995

**Фирма:** Interplay

**Класс:** логика

**Размер архива:** 4,1 Mb

**Размер на диске:** 6,8 Mb

**Игроков:** 1

**Управление:** клавиатура, мышь

# MASTER OF MAGIC



Игра «Master of Magic», созданная фирмами «Sim-Tex» и «Microprose», является прямым потомком программы «Master of Orion», и, если копнуть еще глубже, бессмертного хита всех времен и народов — «Civilization». В этой стратегической игре вы берете на себя роль колдуна, при помощи магии и оружия пытающегося захватить два параллельных мира — **ARCANUS** и **MYRROR**. В этой борьбе вам будут противостоять от одного до четырех компьютерных противников, а также множество экономических проблем. В отличие от «Civilization», где уничтожение целых рас было шагом на пути к прогрессу человечества и которая была гуманистической по сути, «Master of Magic» ставит перед вами три цели — это власть, власть и власть. Все новые заклинания, все постройки в городах, вообще все, что есть в игре, предназначено исключительно для уничтожения противника...

После начала игры вам предложат:

**CONTINUE** — продолжить отложенную игру (с автоматического сохранения по окончании цикла);

**LOAD GAME** — восстановить игру, сохраненную вручную;

**NEW GAME** — начать новую игру;

**QUIT TO DOS** — выход в **DOS**.

Выбрав **NEW GAME**, вы увидите меню установки параметров игры:

**DIFFICULTY** — уровень сложности, который меняется от **INTRO** (вступительный) до **IMPOSSIBLE** (невозможный);

**OPPONENTS** — число компьютерных противников (от одного до четырех);

**LAND SIZE** — размеры участков суши — меняется от **SMALL** (маленький, имеются в виду множество мелких островов) до **LARGE** (большие континенты);

**MAGIC** — эффективность магии: от **WEAK** (слабая) до **POWERFUL** (могучая).

Выбрав устраивающие вас параметры, щелкните на **OK**.

Теперь вам предстоит выбрать себе одного из четырнадцати колдунов и колдуний. Сразу отметим, что существует пять видов магии:

**LIFE MAGIC** — магия Жизни;

**NATURE MAGIC** — магия Природы (основывается на стихиях Земли и Воды);

**CHAOS MAGIC** — магия Хаоса (основывается на стихии Огня);

**DEATH MAGIC** — магия Смерти;

**SORCERY** — колдовство (основывается на стихии Воздуха).

Все эти магии очень различны между собой. Одни (**DEATH и CHAOS**) являются представителями чистой Черной Магии, неся разрушения и смерть, другие (**LIFE и NATURE**), наоборот, являются «белыми» (хотя о «не убий» здесь тоже нет никакой речи — главное, победа!). Кроме того, важную роль играют Вызывания (**SUMMONING**) магических войск. Для каждого вида они свои... но об этом позже. Так или иначе, наведя курсор на имя колдуна, вы увидите его портрет, а под ним — магию, которой он владеет (полка магических книг, на корешках которых виды магии обозначены следующими символами: анх [языческий символ в форме креста с петлей] — Жизнь, дерево — Природа, голубая вспышка — Колдовство, красная — Хаос, и нечто странное, синее с красными глазами — Смерть). В самом низу вы увидите его Особое Умение (определенное качество, характерное только для данного мага и влияющее на тот или иной аспект игры).

**MERLIN** — Жизнь и Природа. Особое умение **SAGE MASTER** убыстряет поиск новых заклятий на 25%.

**RAVEN** — колдун и «природник». Единственный, кто не имеет Особого Умения.

**SHAREE** — Хаос и Смерть (лучший набор!). Особое Умение **CONJURER** на 25% уменьшает расход магической энергии на применение заклятий Вызывания.

**LO PAN** — Хаос и Колдовство. Умение **CHANNELLER** позволяет ему не расходовать дополнительную энергию при употреблении заклятий в боях вдали от своего замка.

**JAFAR** — «чистый» колдун, не иначе как из «Тысячи и одной ночи». «Спецприем» **ALCHEMY** позволяет перекачивать ману в золото и обратно без потерь.

**OBERIC** — Природа и Хаос. Талант **MANA FOCUSING** на 25% повышает силу, которую маги получают из своего резерва маны (магической энергии).

**RJAK** — Чистокровный «Смертоносец», к тому же владеет талантом **INFERNAL POWER**, который удваивает все эффекты от всех культовых сооружений, кроме как бы христианских соборов.

**SSS'RA** — имя вполне подходит к облику этого Хаотичного Жизнелюбца. Его «спецталант» — он может начать игру в **MYRROR** (что, кстати говоря, значительно сложнее).

**TAURON** — созвучие имен с толкиеновским Темным Владыкой Сауроном, по-видимому, неслучайно. Во всяком случае, он —



«чистый» Хаос, к тому же, с талантом «владычество над Хаосом», что улучшает его изыскания в области новых «хаотичных» заклинаний, делает их менее доступными для нейтрализации соперником и удваивает силу, получаемую из Центров Хаоса (о них позже).

**FREYA** — похожая на Наталью Лапину тезка скандинавской богини плодородия является двойником Таурона, но в области Природы, а не Хаоса.

**HORUS** — Колдун-Жизнелюб. Талант Архимага улучшает его умение колдовать (быстроту выполнения заклятий).

**ARIEL** — у этой «чистой» Жизнелюбки сильно развит талант Обаяния, благодаря которому она по дешевке может скупать героев, наемников и волшебные предметы.

**TALOC** — этот ацтекского вида маг работает с Природой и со Смертью. Талант **WARLORD** увеличивает силу всех его войск.

**KALI** — Ведьма Смерти и Колдовства. Дар **ARTIFICER** позволит ей при создании магических предметов платить на треть меньше других.

Сделав свой выбор (рекомендуем Шари, Ло Пана, Джафара, Таурона, Кали и, особенно, Рьяка), вы получите возможность поменять имя своему колдуну. После этого вам выдадут список Арканийских и Мирранских народов. Вы должны выбрать ту расу, которой будете править. Мирранцев можно выбирать лишь Ссс'ра, тогда он и начнет с **MYRROR**'а, если же он выбирает Арканийскую расу, то начинается в **ARCANUS**'е.

Итак, расы.

## ARCANUM

**BARBARIAN** (Варвары)

Бонус к приросту населения: +20 чел/цикл.

Не могут строить: соборы (**CATHEDRAL**), университеты (**UNIVERSITY**), гильдии **ANIMIST**'ов (**ANIMIST'S GUILD** — мы не знаем, как это адекватно перевести в данном контексте).

Производительность: фермер (**FARMER**) — **2 FOOD** (единицы продуктов питания) и **1/2 PRODUCTION** (единицы производства промтоваров) за цикл, рабочий (**WORKER**) — **2 PRODUCTION**.

**GNOLL** (Гноллы)

Бонус к приросту: 10 чел/цикл (это не значит, что они вымирают, просто медленно растут).

Не могут строить: парфеноны (**PARTHENON**), библиотеки (**LIBRARY**) и гильдии **ANIMIST**'ов.

Производительность: фермер — **2 FOOD** и **1/2 PRODUCTION**, рабочий — **2 PRODUCTION**.

**HALFLING** (Полурослики)

Бонус к приросту: отсутствует.

Не могут строить: университеты, конюшни (**STABLES**), гильдии оружейников (**ARMORER'S GUILD**).

Производительность: фермер — **3 FOOD** и **1/2 PRODUCTION**, рабочий — **2 PRODUCTION**.

**HIGH ELF** (Высшие Эльфы)

Бонус к приросту: 20.

Не могут строить: парфеноны

Производительность: фермер — **2 FOOD** и **1/2 PROD.**, рабочие — **2 PROD.**

**HIGH MEN** (Высшие Люди)

Бонус к приросту: отсутствует

Не могут строить: фантастические конюшни (**FANTASTIC STABLES**).

Производительность: фермеры — **2 FOOD** и **1/2 PROD.**, рабочие — **2 PROD.**

**KLACKON** (Клэконы)

Бонус к приросту: 10.

Не могут строить: гильдии мудрецов (**SAGE'S GUILD**), верфи (**SHIPYARD**) и храмы (**TEMPLE**).

Производительность: фермеры — **2 FOOD** и **1/2 PROD.**, рабочие — **3 PROD.**

**LIZARDMEN** (Человеко-ящеры)

Бонус к приросту: +10

Не могут строить: гильдии **ANIMIST**'ов, гильдии оружейников, гильдии мудрецов, парфеноны, гильдии корабелов (**SHIP WRIGHT'S GUILD**).

Производительность: фермеры — **2 FOOD**, **1/2 PROD.**, рабочие — **2 PROD.**

**NOMAD** (Кочевники)

Бонус к приросту: 10.

Не могут строить: гильдии моряков (**MARITIME GUILD**), гильдии волшебников (**WIZARD'S GUILD**).

Производительность: фермеры — **2 FOOD, 1/2 PROD.**, рабочие — **2 PROD.**

**ORC** (Орки)

Бонус к приросту: отсутствует.

Не могут строить: все могут

Производительность: фермеры — **2 FOOD, 1/2 PROD.**, рабочие — **2 PROD.**

## MYRROR

**BEASTMEN** (Люди-звери)

Бонус к приросту: отсутствует.

Не могут строить: фантастические конюшни, верфи и военные учебные заведения (**WAR COLLEGE**).

Производительность: фермеры — **2 FOOD, 1/2 PROD.**, рабочие — **2 PROD.**

**DARK ELF** (Темные Эльфы)

Бонус к приросту: 20.

Не могут строить: соборы.

Производительность: фермеры — **2 FOOD, 1/2 PROD.**, рабочие — **2 PROD.**

**DRACANIAN** (Дракониды)

Бонус к приросту: 10.

Не могут строить: гильдии **ANIMIST**’ов, гильдии шахтеров (**MINER’S GUILD**).

Производительность: фермеры — **2 FOOD, 1/2 PROD.**, рабочие — **2 PROD.**

**DWARVEN** (Гномы)

Бонус к приросту: 20.

Не могут строить: парфеноны, верфи, фантастические конюшни и университеты.

Производительность: фермеры — **2 FOOD, 1/2 PROD.**, рабочие — **3 PROD.**

**TROLL** (Тролли)

Бонус к приросту: 20



Не могут строить: фантастические конюшни, гильдии шахтеров, гильдии мудрецов, верфи.

Производительность: фермеры — **2 FOOD, 1/2 PROD.**, рабочие — **3 PROD.**

Выбрав себе подданных, вы начинаете игру.

Перед вами небольшой видимый участок земли, со всех сторон ограниченный черным. В середине находится ваша столица, которой вы должны дать название. Именно здесь находится ваш замок, здесь же и ваша Пентаграмма, в которой появляются вызываемые вами создания. В начале игры у вас два отряда войск — Копейщики (**SPEARMEN**) и Меченосцы (**SWORDSMEN**). После ввода названия города вы можете управлять ими.

Справа находится Панель Управления. Вверху показана карта, на которой мигает выбранный вами отряд. Ниже — количество вашего золота (**GP**) и маны (**MP**). Далее находятся пиктограммы с вашими отрядами, управляемыми в данный момент. В одной армии может быть не более девяти отрядов, также, как и на одной локации. Если отряды объединены в одну армию, они показаны фиолетовым цветом. Чтобы разделить их, щелкните на пиктограмму отряда, который хотите отделить — он станет белым, и вы сможете им управлять, лишь закончив с его бывшими «однополчанами». Ниже расположены четыре опции:

**DONE** — закончить с данной армией в этом цикле;

**WAIT** — перейти к другой армии, чтобы потом вновь вернуться к прежней;

**PATROL** — армия квартируется в этой локации, и, чтобы когда-либо воспользоваться ей, вам надо будет найти ее и щелкнуть правой кнопкой на ее расположение на карте;

**BUILD** — строить. У нормальных войск эта опция отсутствует, она действует лишь для переселенцев (**SETTLERS**), которые строят новые города, и инженеров (**ENGINEER**), прокладывающих дороги.

Когда все армии сделают свои ходы (чтобы переместиться, нажмите на ту локацию, куда хотите перевести эту армию), на месте панели появятся результаты цикла: число попавшего в казну золота (**GOLD**), выращенной пищи (**FOOD**) и произведенной маны (**MANA**). Ниже находится опция **NEXT TURN**, нажав на которую, вы перейдете к следующему циклу.

Вверху находятся семь опций по управлению игрой.

# GAME

Здесь вы можете:

**QUIT** — выйти в стартовое меню;

сохранить игру (нажав на одну из восьми строчек сверху, а потом на **SAVE**);

восстановить игру (клик на нужный файл записи, а потом на **LOAD**);

**OK** — вернуться в игру;

**SETTINGS** — настроить программу, можно включить или выключить:

- спецэффекты (**SOUND EFFECTS**);

- музыку (**BACKGROUND MUSIC**);

- особую музыку при каких-либо событиях (**EVENT MUSIC**);

- сообщения о: заклинаниях, наведенных на города (**CITY SPELLS EVENTS**);

- заклинаниях, наведенных на целые области (**OVERLAND SPELLS EVENTS**);

- заклинаниях Вызывания (**SUMMONING EVENTS**);

- итогах цикла (**END OF TURN SUMMARY**);

- природе населения (**AUTOMATIC ADVICE**);

- случайных событиях, например, об эпидемиях (**RANDOM EVENTS**);

- ожидание конца цикла (**END OF TURN WAIT**) — если отключена, **NEXT TURN** нажимать не надо, цикл кончается автоматически;

- стратегический бой (**STRATEGIC COMBAT ONLY**), если включен, то сражения происходят как в **CIVILIZATION**, то есть с мгновенным выводом результатов битвы, а если отключен — вы можете сами водить свои войска в бой;

- информация по отряду — появляется в правом верхнем углу при наведении курсора на отряд во время боя;

- возможность видеть перемещения и заклинания противника (**ENEMY MOVES и ENEMY SPELLS**);

- размещение заклинаний в книге по главам — Вызывание, Боевые и так далее (**SPELL BOOK ORDERING**);

- анимацию заклинаний (**SPELL ANIMATIONS**);
- возможность узнавать владельцев Узлов Магии (**SHOW NODE OWNERS**);
- возможность узнать данные о не принадлежащих вам территориях (**EXPANDING HELP**).

## SPELLS

Здесь вы можете «поставить в производство» заклинание. Большинство из них выполняются не сразу. Скорость расхода маны на заклятье и, соответственно, срок, за который вы получаете результат, зависят от вашего магического таланта (**SKILL**). Перечислять все заклинания просто бессмысленно — их слишком много, а узнать о них можно, нажав правой кнопкой на нужное заклятье. Стоимость заклинания в единицах маны показана рядом с названием.

Чтобы запустить заклинание, щелкните на него левой клавишей.

## ARMIES

Здесь вам покажут все ваши войска. В центре находятся полочки с расставленными отрядами. Каждая полка отвечает за одну армию. Выбранный отряд обозначен серым квадратом. Ниже выписано его название и расположение (мерцающая точка на карте). Слева и справа от армий расположены портреты ваших героев (максимум шесть). Щелкнув на портрет, вы засветите этого героя в списке армий.

В правом нижнем углу вы увидите опцию **ITEM**, которая переводит вас в режим работы с предметами. Там будут шесть ваших героев, каждому из которых можно выдать три предмета — оружие (меч, булава, топор или лук для воителей, жезл или посох для магов), доспехи (щит, кольчуга или латы) и предмет из разряда «разное» (бижутерия, головные уборы, плащи, амулеты и так далее). Кстати, если герой не находится в одной локации с предметом, то за телепортацию предмета к герою надо платить 20 кристаллов маны. Кроме того, четыре предмета можно хранить в своей цитадели (четыре окна под надписью **FORTRESS VAULT**). Рядом находится наковальня, при помощи которой вы можете разрушить ненужный предмет, получив часть содержащейся в нем маны. Справа находится опция **ALCHEMY**, которая позволит перекачивать ману в золото и наоборот.

## CITIES

Щелкнув на эту опцию, вы получите список своих городов, с указанием населяющих их рас (**RACE**), населения в тысячах (**POP**), получаемого налога (**GOLD**), производимых товаров



**(PRD)**, зданий или армий, строящихся в городе **(PRODUCING)** и количества циклов, которые остались до завершения этого производства **(TIME)**. Внизу на карте мерцает расположение города, обозначенного в списке серой строкой. Кликнув на город, вы увидите его данные.

В верхней части расположено его название. Ниже — число жителей **(POPULATION)** и прирост населения за последний цикл (в скобках). Затем идет строка с жителями. Каждая фигурка обозначает одну тысячу человек. Бывают они трех типов: повернутые влево — фермеры, вправо — рабочие, и стоящие прямо с поднятыми руками — бунтари, которые, как и полагается бунтарям, не платят налоги и не производят ни пищу, ни товары, но активно употребляют их. Несколько крайних слева фигурок отделены от остальных пробелом. Эти фермеры производят пищу на прокорм населения этого города, и переключить их на производство товаров нельзя.

Ниже расположено окно ресурсов. Там пять строк, демонстрирующих, сколько в этом городе производится пищи (хлеба), товаров (молотки), сколько он поставляет в казну денег (монеты) и маны (звезды) и, наконец, каков его вклад в дело поисков новых заклятий (книги). Пища слева, отделенная пробелом, идет на прокорм горожан. Деньги, отделенные пробелом, идут на содержание построек в рабочем состоянии. Все остальное идет на следующие цели:

**Пища** — на прокорм солдат (если ее недостаточно, то есть, в свитке подведения итогов цикла стоит отрицательное число, вам предложат распустить отряд. Если вы не хотите этого — щелкните на **NO**, а затем в каком-либо городе увеличите число фермеров за счет рабочих);

**Товары** — на скорость производства построек или отрядов, кроме того, ими можно торговать, отправляя вырученные деньги в казну или на муниципальные расходы;

**Деньги** — на наем войск и героев, выплату жалования, поддержку безденежных городов, покупку построек и отрядов (если нет времени или желания ждать, пока они будут построены), обустройство магическими приспособлениями... В общем деньги есть деньги.

Мана идет в вашу копилку (об этом чуть позже).

Баллы Поиска идут на поиск новых заклинаний.

Да, кстати, если на соответствующих строчках имеется серый хлеб или серая монета, это значит, что город голодает (влияет на прирост населения) или не может содержать постройки (в отличие от «Civilization», где отряды приписывались к городам и содержались за их счет, здесь они вполне самостоятельны и содержатся из вашей казны).

Справа от этого окна расположено окно **ENCHANTMENTS**, в котором даются сведения о заклинаниях, наложенных на данный город, а еще правее — участок карты с этим городом. Под картой в окне **UNITS** даются сведения об отрядах, находящихся здесь (кстати, чтобы воспользоваться отрядом из постоянного гарнизона, то есть из армии, поставленной на **PATROL** в этом городе, надо щелкнуть на него левой кнопкой). Ниже находится окно **PRODUCING**, где изображено здание или отряд, производимые в данное время, вместе с числом циклов, оставшихся до конца постройки. Наконец, в левой нижней части экрана расположен вид этого города. Наведя на одну из построек, вы увидите ее название, а щелкнув левой кнопкой, увидите предложение разрушить постройку с переходом некоторой суммы денег в казну. Правый клик выдает информацию о постройке.

Наконец, под окном **PRODUCING** имеются три опции: **OK** — возврат в карту, **BUY** — купить постройку (если у вас есть достаточно денег, выберите эту опцию, и постройка будет готова уже в следующем цикле), и **CHANGE** — изменить производимое строение или отряд. Нажав на эту пиктограмму, вы выйдете в меню, где слева будет список допустимых к производству зданий, справа — отрядов, а в середине будет информация о выбранном отряде (здании), который горит в списке белым цветом.

## MAGIC

Эта опция переводит вас в режим магических операций. Вверху находятся четыре небольших экрана. Когда вы вступаете в контакт с одним из колдунов-противников, в одном из экранов появляется его портрет, а в строчке под экраном — его отношение к вам. Щелкнув на экран, можно вступить в переговоры с этим магом. Если вы уничтожаете одного из врагов, его экран разбивается.

В правой части экрана находится окно **OVERLAND ENCHANTMENTS**, в котором выдается информация о всех заклинаниях, наложенных на ваши земли. Слева вы видите три скипетра, обозначенных **MANA**, **RESEARCH** и **SKILL**. По этим скипетрам вы можете распределить поступающую ману — скипетр **MANA** превращает ману в кристаллы, идущие в «копилку», скипетр **RESEARCH** переводит ее в баллы поиска новых заклинаний, скипетр **SKILL** переводит ману на рост вашего уровня, ускоряющего производство сложных заклятий. Щелкнув на навершие жезла и засветив его, вы фиксируете это значение маны.

Ниже расположены следующие сведения:

**CASTING SKILL** — ваш магический уровень;

**MAGIC RESERVE** — число кристаллов маны в резерве;



**POWER BASE** — число маны, получаемой за цикл;

**CASTING** — какое заклинание производится в данное время;

**RESEARCHING** — какое заклинание ищется;

**SUMMON TO** — в каком городе появляются вызываемые создания.

В правом нижнем углу находится уже знакомая вам **ALCHEMY**.

## INFO

Эта опция позволит вам узнать о различных аспектах вашей деятельности, а также о мирах, в которых она происходит.

**SURVEYOR** даст информацию о любой локации, на которую наведен курсор (информация показана на месте панели управления).

**CARTOGRAPHER** выдаст карты обеих миров. Чтобы перейти с одного мира на другой, щелкните на отогнутый уголок карты, а чтобы выйти из карты — на **CLOSE**.

**APPRENTICE** покажет вам вашу книгу заклятий. Заклятия разбиты по главам:

**SUMMONING** — вызывания;

**SPECIAL SPELLS** — специальные заклинания;

**CITY SPELLS** — заклинания, действующие на город;

**ENCHANTMENT** — заколдовывание земель и предметов;

**UNIT SPELLS** — заклинания, действующие на ваши отряды в бою;

**COMBAT SPELLS** — заклинания, действующие в бою на отряды противника;

**RESEARCH SPELLS** — восемь заклятий, доступных для поиска. То, которое исследуется в данный момент, мерцает.

**CASTING (RESEARCHING) COST** — число маны, требующееся для произнесения или поиска заклинания, а число циклов (**TURNS**), указанное в скобках — сколько это произнесение или поиск займет времени при текущих значениях **SKILL** и **RESEARCH**.

**HISTORIAN** покажет график роста вашего могущества.

**CHANCELLOR** расскажет о каких-либо происшествии, имевших место за цикл.

**TAX COLLECTOR** позволит установить уровень налогов. Чем он больше, тем больше бунтарей, которые платить не будут.

Поэтому, установив налог в две золотых монеты на тысячу жителей, вы получите значительно больше, чем при налоге в три золотых.

**GRAND VIZIER** предложит вам сопровождать его к каждому свежестроенному зданию (**YES** или **NO**).

**MIRROR** выдаст информацию о вас, включая список героев и уровень вашей Славы (**FAME**). Чем она выше — тем больше наемников и героев изъявляет желание попасть к вам на службу. Растет слава от побед, а падает от поражений.

**PLANE** — шелкая сюда, вы меняете миры — с **MYRROR**'а на **ARCANUS** и наоборот.

## ГЕРОИ

Это особый вид войск, появившийся под влиянием **WARLORDS** и ролевых игр. Их (как уже сказано выше) можно вооружать предметами, которые надо искать, покупать или создавать. Сами герои также могут быть найдены, вызваны или наняты (чем выше уровень вашей славы, тем больше желающих наняться к вам на службу). Герои владеют различными свойствами, многие из них могут колдовать, не используя ваши резервы маны. С ростом опыта они повышают свой уровень (сначала они становятся **MYRMIDON**, затем **CAPTAIN**, **COMMANDER**, **LORD**, **GRAND LORD**, **SUPER HERO** и, наконец, **DEMIGOD**. Может, он и не последний, но чтобы узнать это, надо сначала до него добраться, а мы закончили игру раньше, чем это произошло).

## АРМИИ

Они (включая героев) обладают пятью качествами:

**MELEE** — использование ручного оружия, влияет на попадание и поражение противника;

**RANGE** — использование оружия или магических свойств для дистанционного поражения противника;

**ARMOR** — доспехи, чем выше, тем сложнее поразить этот отряд;

**RESIST(ANCE)** — сопротивляемость магическим воздействиям;

**HITS** — число жизненных очков, теряемых при поражении противником.

Многие дополнительные возможности позволяют армиям колдовать, не теряя лишних ходов при перемещении по лесам, горам и так далее. Армии также повышают опыт и уровень — от **RECRUIT** до **ELITE**.

## БОЙ



Если вы не включили **STRATEGIC COMBAT ONLY** в **SETTINGS**, то можете вручную водить свои войска. Сражение происходит в пошаговом режиме, в трехмерном изображении. В нижней части экрана находится информационная строка, где имеются сведения об отряде, перемещающемся в данный момент, и о вашей способности помочь своим войнам магией (**SKILL** говорит, сколько маны вы можете потратить на заклинания в этом бою, **MANA** показывает общее число магических резервов, а **RANGE** — увеличение стоимости заклятий с увеличением расстояния от поля боя до вашей цитадели. В середине строки находится небольшое меню:

**SPELL** — вы получаете возможность использовать в этом сражении свою магию. Если ход принадлежит герою, способному колдовать, вам надо будет выбрать, кто будет это делать — вы или герой. Чтобы выбрать заклятье, щелкните на него, после чего — на свой отряд (если заклинание из числа **UNIT SPELLS**), на чужой (если это **COMBAT SPELL**) или на свободное место (если это **SUMMONING**);

**WAIT** — временно оставить этот отряд и перейти к другому с последующим возвратом;

**INFO** — информация о месте сражения (заклинания, действующие на эту территорию, особенности, если это Узел Магии и т.д.);

**AUTO** — перевести бой в автоматический режим;

**FLEE** — бежать с поля боя.

**DONE** — оставить отряд до следующего цикла сражения.

При наведении курсора на отряд в правом верхнем углу появляются данные о нем. Чтобы переместить отряд (в рамках числа ходов), щелкните на то место, куда хотите перейти. Чтобы атаковать врага, наведите на него курсор, при этом он примет форму скрещенных мечей, если враг рядом, или стрелы, если враг далеко, но вы можете поразить его на расстоянии. Некоторые создания (в основном, нематериальные или летающие) не могут быть поражены ручным (а иногда и дистанционным) оружием, их можно поражать только на контратаках, так как, когда один отряд атакует другой, он автоматически получает сдачи.

## ОБЪЕКТЫ НА КАРТЕ

Их можно разделить на три группы.

**Первая:** просто объекты. К ним относятся: **DUNGEONS** (подземелья), **RUINS** (руины), **ABANDONED KEEPS** (покинутые крепости), **FALLEN TEMPLES** (разрушенные храмы), **MONSTEROUS**



**LAIRS** (логова чудовищ). В этих объектах можно найти предметы, деньги, ману, заклинания и героев.

**Вторая:** узлы магии (**NODES**). Их бывает три вида: **CHAOS NODE** (узел Хаоса, выглядит как вулкан), **NATURE NODE** (узел Природы, выглядит как сад) и **SORCERY NODE** (узел Колдовства, выглядит как лужа). От «просто объектов» они отличаются тем, что, захватив узел, вы можете вызвать **MAGIC SPIRIT** (единственное заклинание, которое у всех есть с самого начала), перегнать его на узел и приказать ему соединиться (**MELD** на месте **BUILD** в опциях управления отрядами), после чего магический Дух исчезает, а узел окружится сверкающей аурой и начнет поставлять вам ману.

**Третья:** башни. Обыкновенные зеленые башни. Их единственная польза заключается в том, что они существуют одновременно в обоих измерениях и являются переходниками между ними. Если хотите перейти, то, введя нужные войска в башню, щелкните на **PLANES** в правом верхнем углу.

К сожалению, большинство объектов защищены гарнизонами из разнообразных созданий. Но не все. Также иногда случается, что вы ничего не находите внутри объекта, особенно обидно, если предварительно вы выдержали тяжелый бой, чтобы захватить его. К счастью, «пустышки» попадаются значительно реже, чем неохраемые объекты.

## ПОСТРОЙКИ

Как и в «Цивилизации», постройки являются показателем вашего прогресса и сильно влияют на все процессы жизнедеятельности вашей империи. Однако, в «Master of Magic» воздвигать новые строения позволяют не научные открытия, а сами постройки. Например, капище дает возможность построить храм, кузница — арсенал, а гильдия каменщиков — городскую стену. Каждую из построек вы можете видеть на изображении города, некоторые из них требуют денег на поддержание их в рабочем состоянии.

Итак, во-первых, к постройкам (с некоторой натяжкой) можно отнести:

**FORTRESS** — ваш замок. Он существует в единственном экземпляре в столице, и перенести его в другой город (как дворец в «Цивилизации») вы не можете;

**SUMMONING CIRCLE** — пентаграмма, в которой появляются вызываемые вами чудища и герои. При помощи одноименного заклинания, общего для всех магов, пентаграмма может быть перенесена в другой город (поближе к линии фронта, например).



Во-вторых, два режима, заменяющие постройку зданий и отрядов:

**HOUSING** — режим увеличения населения за счет миграций;

**TRADE GOODS** — режим продажи товаров, получаемые в городе единицы производства (**PRODUCTION**) автоматически превращаются в деньги.

Любую постройку вы сразу можете купить, оплатив то число **PRODUCTION**, которое требуется для ее создания. Это для тех, у кого много денег и мало времени. А вообще, если вы хотите ускорить построение здания, увеличьте число рабочих за счет фермеров. Это для тех, у кого много еды и мало армий.

И, наконец, в-третьих, нормальные постройки.

**BARRACKS** (Казармы)

Стоимость (**COST, C**) — **30 PRODUCTION**.

Расходы в цикл (**MAINTENANCE, M**) — **0 GOLD**.

Позволяет строить (**ALLOWS, A**) — **ARMORY** (Арсенал).

Без барачков город не может производить регулярные отряды.

**SMITHY** (Кузница)

**C: 40.**

**M: 1.**

**A: ARMORY, STABLES** (Конюшни), **MARKETPLACE** (Рынок), **SWORDSMEN** (Мечники).

Кузница производит качественное оружие.

**SHIP WRIGHTS GUILD** (Гильдия Корабелов)

**C: 100.**

**M: 1.**

**A: SHIP YARD** (Верфь), **TRIEME** (Трирема).

Гильдия Корабелов выпускает людей, искусных в постройке небольших судов.

**SAWMILL** (Лесопилка)

**C: 100.**

**M: 2.**

**A: SHIP YARD, FORESTER'S GUILD** (Гильдия Лесников), **BOWMEN** (Лучники).

Лесопилка повышает число продукции, получаемой на лесных областях, на 25%.

**BUILDERS HALL** (Гильдия Каменщиков)

**C: 60.**

**M: 1.**

**A: LIBRARY** (Библиотека), **SHRINE** (Капище), **GRANARY** (Зернохранилище), **MINER'S GUILD** (Гильдия Шахтеров), **CITY WALLS** (Городские Стены), **ENGINEERS** (Инженеры)

Гильдия каменщиков выпускает... правильно, каменщиков.

**ARMORY** (Арсенал)

**C: 80.**

**M: 2.**

**A: FIGHTER'S GUILD** (Гильдия Воинов), **MARITIME GUILD** (Гильдия Моряков), **HALBERDIERS** (воины, вооруженные алебардами).

Арсенал позволяет хранить и торговать доспехами и оружием.

**STABLES** (Конюшни)

**C: 80.**

**M: 20.**

**A: ANIMIST'S GUILD** (Гильдия непереводимых ANIMIST'ов), **CAVALRY** (Кавалерия).

Конюшня позволяет тренировать и одомашнивать седловых и боевых зверей.

**MARKETPLACE** (Рынок)

**C: 100.**

**M: 1.**

**A: BANK** (Банк), **FARMER'S MARKET** (Фермерский Рынок).

Улучшает экономику города, увеличивая поступления в казну на 50%.

**SHIP YARD** (Верфь)

**C: 200.**

**M: 2.**

**A: MARITIME GUILD, MERCHANT'S GUILD** (Гильдия Купцов), **GALLEY** (Галера).

Позволяет производить суда средних размеров.

**FORESTER'S GUILD** (Гильдия Лесников)

**C: 200.**

**M: 2.**

**A: —.**

Гильдия лесников повышает производство пищи на **2 FOOD**, а продукции на 25%.

**LIBRARY** (Библиотека)**C: 60.****M: 1.****A: SAGE'S GUILD** (Гильдия Мудрецов).

Будучи хранилищем древней мудрости и знания, библиотеки поставляют вам два очка поиска новых заклятий.

**SHRINE** (Капище)**C: 100.****M: 1.****A: TEMPLE** (Храм), **SHAMAN** (Шаман).

Капище дает вам 1 балл маны в цикл, и уменьшает на единицу число бунтарей.

**GRANARY** (Зернохранилище)**C: 40.****M: 1.****A: FARMER'S MARKET.**

Зернохранилище увеличивает производство пищи на **2 FOOD** и увеличивает прирост населения на 20 человек в цикл.

**MINER'S GUILD** (Гильдия Шахтеров)**C: 300.****M: 3.****A: MECHANICIAN'S GUILD** (Гильдия Механиков).

Повышает на 50% любые специальные бонусы, которые даются производством в горах (золото, драгоценные камни и т.д.), также на 50% увеличивает продукцию.

**CITY WALLS** (Городские Стены)**C: 150.****M: 2.****A: —.**

Повышает видимость вокруг города до трех локаций (вражеские войска видны на карте только когда они находятся в пределах видимости городов или армий), а также дает войскам гарнизона защиту.

**FIGHTER'S GUILD** (Гильдии Воинов)**C: 200.****M: 3.****A: ARMORER'S GUILD** (Гильдия оружейников).

Если в городе есть **FIGHTER'S GUILD**, все производимые там войска появляются с уровнем **REGULAR** (второй после **RECRUIT** из четырех).

**MARITIME GUILD** (Гильдия Моряков)

**C: 400.**

**M: 4.**

**A: WARSHIP** (боевой корабль).

Позволяет строить большие корабли.

**SAGE'S GUILD** (Гильдия Мудрецов)

**C: 120.**

**M: 2.**

**A: ALCHEMIST'S GUILD** (Гильдия Алхимиков), **UNIVERSITY** (Университет).

Гильдия Мудрецов добавляет вам три очка поиска заклятий в цикл.

**TEMPLE** (Храм)

**C: 200.**

**M: 2.**

**A: ANIMIST'S GUILD, PARTHENON** (Парфенон).

Храм дает вам две единицы маны и на единицу уменьшает число бунтарей.

**FARMER'S MARKET** (Фермерский Рынок)

**C: 100.**

**M: 2.**

**A: —.**

Добавляет **3 FOOD** к производству пищи и 30 человек в цикл к приросту населения.

**ARMORER'S GUILD** (Гильдия Оружейников)

**C: 350.**

**M: 4.**

**A: WAR COLLEGE** (Военные учебные заведения), **FANTASTIC STABLE** (Фантастические Конюшни).

Улучшает боевые качества воинов, производимых в городе.

**ALCHEMIST'S GUILD** (Гильдия Алхимиков)

**C: 250.**

**M: 3.**

**A: WIZARD'S GUILD** (Гильдия Волшебников).

Вооружает новые войска магическим оружием с увеличенными боевыми возможностями и поставляет вам три единицы маны в цикл.

**UNIVERSITY** (Университет)**C: 300.****M: 2.****A: WAR COLLEGE, ORACLE** (Оракул), **WIZARD'S GUILD, BANK, MECHANICIAN'S GUILD.**

Обучая людей наукам, университет дает вам пять очков поиска заклятий.

**ANIMIST'S GUILD** (Ее перевод мы уже неоднократно вспоминали)

**C: 300.****M: 5.****A: FANTASTIC STABLE.**

Повышает производство пищи на **1 FOOD**, снижает число бунтарей на 1, удваивает скорость восстановления потерянных жизненных очков у отрядов городского гарнизона.

**PARTHENON** (Парфенон)**C: 400.****M: 3.****A: ORACLE, CATHEDRAL** (Собор).

Парфенон снижает число бунтарей на единицу и дает вам три единицы маны в цикл.

**WAR COLLEGE** (Военное учебное заведение).**C: 500.****M: 5.****A: —.**

Войска, появляющиеся в городе, получают статус ветеранов (**VETERANS**, предпоследний уровень перед **ELITE**).

**WIZARD'S GUILD** (Гильдия Колдунов)**C: 1000.****M: 5.****A: MAGICIANS** (Волшебники).

Гильдия колдунов дает вам восемь очков поиска заклятий и три единицы маны за цикл.

**BANK** (Банк)**C: 250.****M: 3.****A: MERCHANT'S GUILD.**

Увеличивает доходы с города на 50%.

**FANTASTIC STABLES** (Фантастические конюшни)

**С: 600.**

**М: 6.**

**А: ...RIDERS** (для разных рас седловые животные разные, например, для орков — виверны).

Позволяет создавать армии наездников на необычных и магических животных (вивернах, волках и так далее).

**ORACLE** (Оракул)

**С: 500.**

**М: 4.**

**А: —.**

Оракул уменьшает число бунтарей на 2 и расширяет «кругозор» до четырех клеток.

**CATHEDRAL** (Собор)

**С: 800.**

**М: 4.**

**А: —.**

Поставляет четыре единицы маны и понижает число бунтарей на 1.

**MERCHANT GUILD'S** (Гильдия Купцов)

**С: 600.**

**М: 5.**

**А: —.**

Удваивает поступления от города в бюджет.

**MECHANICIAN'S GUILD** (Гильдия Механиков)

**С: 600.**

**М: 5.**

**А: CATAPULT** (Катапульта).

Увеличивает производство на 50%.

Некоторые из построек последовательно заменяют друг друга — например, храм строится на месте капища, верфь на месте гильдии корабелов и так далее. Некоторые сооружения требуют наличия нескольких «предшественников», например, чтобы построить гильдию волшебников, нужно иметь гильдию алхимиков и университет.

## ОТРЯДЫ

Отряды можно условно поделить на три категории.

1. Магические создания. Они не обладают самостоятельностью, не могут производиться в городах или предлагать свою службу как наемники. Единственный способ получить их — вызвать. На каждый вид магии имеется около десятка созданий, описывать и даже перечислять их здесь бессмысленно.

2. Наемники. Вообще-то мы не уверены в этой категории, но маловероятно, что Кентавры, Драконочерепахи или Пегасы были просто Всадниками, характерными для какой-либо расы. И уж совсем невозможно, чтобы они относились к числу вызываемых Тварей — для этого они слишком самостоятельны.

3. Нормальные отряды, производимые в городах. Впрочем, на-нимать их тоже можно.

### BOWMEN (Лучники)

АТАКА	1	ХОДЫ	1
СТРЕЛЬБА	1	СОДЕРЖАНИЕ В ЦИКЛ	1 G, 1 F
ЗАЩИТА	1	СТОИМОСТЬ	30
ЖИЗНЬ	1	СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ	4

### SATURPULT (Катапульты)

АТАКА	0	ХОДЫ	1
СТРЕЛЬБА	10	СОДЕРЖАНИЕ В ЦИКЛ	2 G, 1 F
ЗАЩИТА	2	СТОИМОСТЬ	100
ЖИЗНЬ	10	СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ	4

### CAVALRY (Кавалерия)

АТАКА	4	ХОДЫ	2
СТРЕЛЬБА	0	СОДЕРЖАНИЕ В ЦИКЛ	1 G, 1 F
ЗАЩИТА	2	СТОИМОСТЬ	40
ЖИЗНЬ	3	СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ	4

### ENGINEERS (Инженеры)

АТАКА	1	ХОДЫ	1
СТРЕЛЬБА	0	СОДЕРЖАНИЕ В ЦИКЛ	1 G, 1 F
ЗАЩИТА	1	СТОИМОСТЬ	40
ЖИЗНЬ	1	СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ	4

Могут строить дороги и рушить стены городов.

### GALLEY (Галеры)

АТАКА	6	ХОДЫ	3 (плавает)
СТРЕЛЬБА	0	СОДЕРЖАНИЕ В ЦИКЛ	2 G, 1 F



ЗАЩИТА	3	СТОИМОСТЬ	100
ЖИЗНЬ	20	СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ	6

### **HALBERDIERS** (Алебардщики)

АТАКА	4	ХОДЫ	1
СТРЕЛЬБА	0	СОДЕРЖАНИЕ В ЦИКЛ	1 G, 1 F
ЗАЩИТА	3	СТОИМОСТЬ	40
ЖИЗНЬ	1	СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ	4

### **MAGICIAN** (Волшебники)

АТАКА	1	ХОДЫ	1
СТРЕЛЬБА	6	СОДЕРЖАНИЕ В ЦИКЛ	3 G, 1 F
ЗАЩИТА	3	СТОИМОСТЬ	120
ЖИЗНЬ	1	СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ	8

### **PRIEST** (Жрецы)

АТАКА	3	ХОДЫ	1
СТРЕЛЬБА	4	СОДЕРЖАНИЕ В ЦИКЛ	2 G, 1 F
ЗАЩИТА	4	СТОИМОСТЬ	100
ЖИЗНЬ	1	СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ	7

### **SETTLERS** (Поселенцы)

АТАКА	0	ХОДЫ	1
СТРЕЛЬБА	0	СОДЕРЖАНИЕ В ЦИКЛ	2 G, 1 F
ЗАЩИТА	1	СТОИМОСТЬ	60
ЖИЗНЬ	10	СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ	4

Могут строить города.

### **SHAMAN** (Шаман)

АТАКА	2	ХОДЫ	1
СТРЕЛЬБА	2	СОДЕРЖАНИЕ В ЦИКЛ	2 G, 1 F
ЗАЩИТА	3	СТОИМОСТЬ	60
ЖИЗНЬ	1	СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ	6

### **SPEARMEN** (Копейщики)

АТАКА	1	ХОДЫ	1
СТРЕЛЬБА	0	СОДЕРЖАНИЕ В ЦИКЛ	1 F
ЗАЩИТА	2	СТОИМОСТЬ	10
ЖИЗНЬ	1	СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ	4

### **SWORDSMEN** (Мечники)

АТАКА	3	ХОДЫ	1
СТРЕЛЬБА	0	СОДЕРЖАНИЕ В ЦИКЛ	1 G, 1 F
ЗАЩИТА	2	СТОИМОСТЬ	20
ЖИЗНЬ	1	СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ	4

**TRIREME** (Триремы)

АТАКА	4	ХОДЫ	2 (плавает)
СТРЕЛЬБА	0	СОДЕРЖАНИЕ В ЦИКЛ	2 G, 1 F
ЗАЩИТА	2	СТОИМОСТЬ	60
ЖИЗНЬ	10	СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ	4

**WARSHIP** (Военный корабль)

АТАКА	8	ХОДЫ	4 (плавает)
СТРЕЛЬБА	10	СОДЕРЖАНИЕ В ЦИКЛ	4 G, 1 F
ЗАЩИТА	5	СТОИМОСТЬ	160
ЖИЗНЬ	20	СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ	7

**VYWERN RIDERS** (Наездники на Вивернах)

АТАКА	5	ХОДЫ	3 (летает)
СТРЕЛЬБА	0	СОДЕРЖАНИЕ В ЦИКЛ	4 G, 1 F
ЗАЩИТА	5	СТОИМОСТЬ	200
ЖИЗНЬ	10	СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ	7

**VYWERN RIDERS** могут производиться только орками. У других рас — наездники на других животных, и они обладают другими свойствами.

## СОВЕТЫ НАПОСЛЕДОК

1. Игра полностью следует суворовскому правилу «Побеждать не числом, а умением».
2. Всегда лезьте во все объекты — вдруг не охраняются?
3. Совершенствуйте свой **SKILL**.
4. Не отказывайтесь от услуг наемников второй категории (Кентавры и т.д.). Они дороги, но очень хороши, а второго шанса может не подвернуться.
5. Чтобы договориться с другим колдуном, чаще давайте ему дань.
6. Стройте здания! Не увлекайтесь созданием многих десятков армий (см. пункт 1 этой главы). Достаточно гарнизонов в «прифронтовых» городах и одной ударной армии из героев и элитных отрядов.
7. Чтобы закончить игру, существуют два способа:
  - а) Уничтожить физически всех противников. Вламываясь в их столицы, вы изгоняете их (**BANISHED**), но, если у них есть еще хотя бы один город, они перебираются туда. Только полностью изгнав и уничтожив их (**DEFEATED**), вы побеждаете;
  - б) Найти и произнести заклятье **SPELL OF MASTERY**, которое последним появляется в вашей книге заклятий. При этом ваш

маг разобьет шары с душами врагов, а осколки кинет в сияющий смерч.

Может, когда-нибудь вы и увидите эту фразу: «Захватив власть в обоих мирах, Арканусе и Мирроре, я стал одним и единственным истинным Властелином Магии!»

### Информация

**Название:** Master of Magic

**Год:** 1994

**Фирма:** Sim-Tex, Microprose

**Размер архива:** 10,1 Mb

**Размер на диске:** 24,9 Mb

**Игроков:** 1

**Управление:** клавиатура, мышь

# MEGA RACE



На протяжении почти всего 1994 и начала 1995 года, во всех рейтингах и топ-листах, посвященных мультимедиа-играм, устойчивое место в первой десятке занимала игра под названием «Mega Race».

Для некоторых это было удивительным. Ведь на первый взгляд, это банальные автомобильные гонки, а они, хоть и имеют своих почитателей, но аудитория все же не столь обширна. Но самые отчаянные скептики в корне меняли свое отношение к этой игре, увидев ее однажды на экране монитора.

Думается, что и создатели программы — фирмы «The Software Toolworks, Inc.» и «Cryo Interactiv Entertainment» — не ожидали такого ошеломительного успеха после появления «Mega Race» на прилавках магазинов. Вслед за выходом игры в IBM-формате, авторы, смекнув, что попали в «десятку», быстренько подсуетились, адаптировав игру к популярному ныне формату «Panasonic 3DO».

Да, игра и впрямь получилась бесподобной. Все возможности, открытые перед разработчиками игровых программ с появлением новейших технологий, максимально использованы при создании «Mega Race». Отличная графика, созданная с помощью мощнейших графических станций, фрагменты «реального видео», уникальная достоверность изображения, качественный звук, удобство управления, нестандартный сценарий — вот главные слагаемые успеха.

«Mega Race» — это не просто автомобильные гонки, а скорее не столько. Игра имеет оригинальную сквозную сюжетную линию, насыщенную множеством неожиданных поворотов и коллизий.

Действие разворачивается в далеком будущем. Уровень достижений цивилизации достиг апогея, людям покорились «виртуальное пространство», но общечеловеческие ценности остались невостребованными, души людей пропитаны насилием и жестокостью.

Естественно, лозунг «Хлеба и зрелищ!» в таком обществе остается по-прежнему актуален. И по части зрелищ воплощается в жизнь с помощью «виртуального телевидения». Оно вошло в каждый дом без исключения со своим хитом «Mega Race» — гонками в «виртуальном пространстве», где участником может стать любой из телезрителей, не отрываясь от телевизионного экрана. Соревнования проходят под девизом: «Скорость убивает — разве этого недостаточно?», и этим все сказано.

Пора и нам погрузиться в «виртуальное пространство», послушать, о чем говорит эксцентричный телеведущий с несколько отталивающей внешностью и хитрым блеском в глазах.

— Добро пожаловать в «Mega Race»!

Virtual World Broadcast Television переносит вас в водительское кресло. И я, ваш мега-хозяин, Ланс Бойл. Благодаря волшебству виртуального телевидения VWBT, вы были выбраны в качестве следующего участника. Сегодня вы соревнуетесь с опасной командой гонщиков с ужасными манерами и отвратительными стрижками. Ваша задача — вызывать дрожь у зрителей и увеличивать класс своей езды. Сражайтесь до победы и вытесняйте с трека своих противников. Чем сильнее вы их ударите, тем больше очков получите. Чтобы победить эту компанию, вам нужно больше, чем высокая скорость.

Теперь я в двух словах познакомлю вас с треками, на которых пройдет наша гонка, и с соперниками, которые любой ценой попытаются избавиться от вас, как от назойливой мухи.

## Треки Ньюсана

Добро пожаловать в Ньюсан! Осмотрите один из наиболее знаменитых городов в мире, находящийся в Калифорнии. Здесь вам придется вступить в битву скоростей с бандой жестоких соперников. Это Стервятники на автомобилях марки **Ramon**, под предводительством Джейлбайта. Они — отбросы общества, попытаются превратить вас в кусок мяса.

Ньюсан гордится тремя прекрасными трассами.

**Трек Верхней Части Города.** VWBT сконструировал эту чрезвычайно дорогую арену для красивых людей. Сядьте спокойно и помечтайте о красотах ночной жизни. Но не слишком долго, не то вас быстро превратят в рубленную котлету.

**Бульвар Заката.** VWBT потратил миллиарды на постройку этой суперскоростной трассы. Смотрите в оба, чтобы не разбиться.

**Трасса Золотых Ворот.** Совершая заезд по этой трассе, ведущей к Старому городу, внимательно наблюдайте за Стервятниками, не то они превратят вас в легкое воспоминание.

## Треки Маева

Как долго вы можете не дышать? Поддерживайте чистоту своих защитных очков и держите наготове «гарпун», так как гонка пройдет ниже уровня моря. За вами будут гнаться Акулы на



трехкрылых **Maria**. Их главарь, Хаммерхед (Молотоголовый), поклялся заставить вас съесть свой ланч на песке. Превратите этих рыб в воблу и захватите в сети **Maria**.

Маева предлагает три головокружительных трека.

**Атлантис.** Вы попадаете в легенду и едете прямо в тиски ада. Акулы собираются настигнуть вас в Водяной трубе.

**Акваленд.** Зрители, сидящие дома у экранов телевизоров, смогут полюбоваться прекрасным подводным садом, в то время как вы будете вести неравный бой с бандой Акул.

**Мир Голубой Лагуны.** Подводный трек, который обошелся VWBT в двадцать миллиардов долларов, прекрасное место для семейного отдыха дельфинов.

## Треки Земли Фабрик

Итак, вы думаете, что вы горячий парень, не боящийся электричества? Против вас вступит в борьбу банда Мощные Орудия, под командованием Большого Боба, управляющая реактивными машинами **Ноорег**. Остерегайтесь этих злобных парней, или они разорвут вас на части. На Земле Фабрик были созданы специальные треки, не для желторотых молокососов.

**Индустриальный Парк.** Наденьте свой шлем и вперед в атмосферу горящих шин. Запомните, гонка — это дымящиеся покрышки. Но уж лучше их потерять, чем превратить машину в консервную банку.

**Змея.** Педаль в пол и вперед. Официальное название этой трассы Квитэссенция Удовольствий № 17. А ваш желудок подтверждает название трека — Змея. И это суший ад для несведующих.

**Большой Ноль.** Никто еще не смог победить Большого Боба и его ребят на этом треке. Легенда гласит, что раньше здесь было кладбище роботов, а теперь это то место, где гонщики глотают пыль.

## Треки Города Терминалов

Это может стать концом вашего пути. Против вас Негодяи под предводительством Раби (Бешенство) на машинах **Paloma**. И не потеряйте свой жетон, а то коронер не сможет вас опознать впоследствии.

Город Терминалов расположен весьма низко и имеет два очень опасных трека.

**Изнурительный.** Он так называется, потому что изнуряет и изматывает гонщика.

**Орбитальный закоулок.** Вы любите ездить в темноте? Тогда попробуйте пройти сквозь множество погибших космических кораблей. Этот трек — мечта для одних и жуть для других.

## Фрактальные космические треки

Вам предстоят гонки с бандой Мастеров через время и космос. Появление этих космических уродов во главе с Кулом (Хладнокровным) на **Omega** — плохие новости для вас. Упорно идите вперед и покажите, что вы ничем не хуже.

В Фрактальном космосе три трека.

**Практическое Ускорение.** Ускоряйтесь в борьбе против пяти извращенцев-противников.

**Желудок Животного.** Представьте, что вас целиком проглотил зверь. Молитесь о том, чтобы выбраться оттуда, ибо немногим это удавалось сделать.

**Райская Долина.** Видение девственной красоты может стать последним в вашей жизни.

## Бонус трек

Ну, а это мой главный виртуальный сюрприз. Жмите на газ и не разочаруйте меня.

От имени миллиардов зрителей телевизионного мира пожелаем вам покрепче держать руль, а главное — удачи.

Виртуальное телевидение — это даже лучше, чем в жизни, это худший кошмар реальности!

Вот сказал «сукин сын», аж мороз по коже пробирает...

Мы, пожалуй, больше не будем вдаваться в «виртуальные» подробности игры, попытайтесь в остальном разобраться сами. Уж там есть в чем. Ведь устроители телепередачи приготовили для вас немало неожиданностей, сюрпризов и злых шуток.

Теперь о некоторых технико-тактических тонкостях игры.

## ПРИЗОВЫЕ СИМВОЛЫ

Все треки в гонке оснащены специальной разметкой. Она не имеет ничего общего с правилами дорожного движения, да и о каких правилах здесь вообще может идти речь? Специальные



символы на дорожном покрытии — это своего рода призы, имеющие как положительные, так и отрицательные свойства. Чтобы активировать их действие, необходимо пропустить приз между колесами автомобиля. Опишем эти символы и то, что они принесут несчастному гонщику.

**BOOSTER +** — белая стрелка, направленная по ходу движения — короткие вспышки ускорения автомобиля.

**BOOSTER -** — черная стрелка, направленная в сторону, противоположную движению — тормоза, замедляющие ход или останавливающие машину вовсе.

**POINTS +** — светлый значок, в виде садовой лестницы — получение различных свойств и премиальных очков, в зависимости от местоположения автомобиля на трек.

**POINTS -** — черный значок, в виде лестницы — потеря различных свойств и очков.

**ENERGY +** — белые треугольники, вершиной направленные в сторону движения автомобиля (елочка) — получение дополнительной энергии, необходимой для ведения сражений.

**ENERGY -** — черные треугольники, вершиной направленные в сторону, противоположную движению — потеря энергии.

**WEAPON** — схематическое изображение трех патронов (забор) — получение дополнительного вооружения.

**NO WEAPON** — два перечеркнутых поперек патрона — потеря оружия.

**MISSILE** — прямоугольник с крестом посередине — получение ракеты, в случае, если машина имеет такую возможность.

**RAILS** — полоса из чередующихся белых и черных квадратов — рельсы, удерживающие автомобиль на трассе.

**SHIELD** — шахматное поле — временная защита от посягательств машин соперников.

**RADAR JAM** — три черных жирных полукруглых полосы — блокировка радара. Исчезает возможность видеть местоположение соперников.

**BLINDING ZONE** — прямоугольник с двумя зубчатыми сторонами — так называемая слепая зона. Вызывает колебания на экране монитора.

**COMMAND INVERSOR** — черная и белая горизонтальные стрелки, направленные в противоположные стороны — отменяются команды клавиатуры, мыши и джойстика. Автомобиль становится неуправляемым.



**PANEL OFF** — полоса, состоящая из черных прямоугольников — панель приборов становится безжизненной.

**SKIDDING** — полоса, состоящая из черных прямоугольников с усеченными углами — попадание автомобиля на скользкий материал, приводящее к пробуксовке колес.

**SKIDDING TURN** — волнистая черная полоса — угроза разворота автомобиля на 360 градусов.

**WARNING** — символ, похожий на знак радиации, с тремя лепестками — на панели приборов возникает предупреждение о символах, находящихся впереди.

Имейте в виду, что знаки белого цвета в большинстве случаев приносят положительные свойства, а темные — наоборот.

## ПРИБОРНАЯ ПАНЕЛЬ АВТОМОБИЛЯ

Вам предстоит в течении всей гонки неоднократно менять машины, отвоевывая их у своих соперников. Соответственно, и панели приборов в них будут совершенно разными. Но при различном дизайне и компоновке, сами дисплеи будут оставаться неизменными. Следите за их показаниями очень внимательно, от этого во многом зависит конечный результат, показанный вами в заезде. Каждый автомобиль в обязательном порядке оснащен следующими приборами:

— **ENEMY DISPLAY** — информация о степени разрушения автомобиля соперника, с которым вы ведете бой. Когда показания прибора опустятся до нуля, машина вашего противника будет уничтожена;

— **SP** — спидометр;

— **EN** — прибор, показывающий количество энергии вашего автомобиля. Запомните, что без нее вы не сможете стрелять. Обратите внимание — запуск реактивных ракет требует особенно большого количества энергии;

— **DM** — счетчик повреждений, показывающий, сколько еще ударов может выдержать ваше транспортное средство;

— **CURRENT WEAPON** — индикация текущего вооружения, находящегося на борту вашего автомобиля, где **G** — лазерные пулеметы, а **M** — ракеты;

— **TH** — счетчик реакции телезрителей на ваши действия во время гонки.

## ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ АВТОМОБИЛЕЙ



Как мы уже говорили выше, в ходе игры у вас имеется возможность выбора машины для участия в гонке. При том, чем дальше вы продвигаетесь в игре, отбивая у соперников их средства передвижения, тем выбор автомобилей становится богаче. В итоге вам предоставится возможность отбора среди восьми моделей. И для того, чтобы облегчить вашу задачу, предложим вашему вниманию систему характеристик машин.

Автомобили характеризуются по четырем параметрам:

**WEAPONS** — степень оснащения оружием, от одноствольных, сдвоенных и строенных лазерных пулеметов до мощнейших ракетных установок;

**ARMOR** — уровень сопротивляемости автомобиля атакам соперников;

**EASY TO CONTROL** — поведение автомобиля (насколько он «слушается руля») в сложных дорожных условиях, на скользком и ледяном покрытии;

**TECHNO** — уровень технической поддержки автомобиля различными устройствами защиты и предупреждения.

Система оценки машин предусматривает уровни от очень низкого (—), до среднего (0) и очень высокого (++).

Попробуем привести некое подобие сводной таблицы по всем моделям автомобилей. Отметим, что первые три машины предлагаются вам для выбора перед началом игры.

Cars	Weapons	Armo	Easy to Control	Techno
1. LUIS (зеленая)	0	0	-	+
2. OUZBEL (2 реактора, фиолетовая)	++	—	-	+
3. JOSE (оранжевая)	—	-	0	+
4. RAMON (темно-зеленая)	++	-	+	-
5. MARIA (трехкрылая)	0	0	++	-
6. HOOPER (3 реактора, серая)	-	+	+	0
7. PALOMA (темно-серая)	+	++	-	0
8. OMEGA (желтая)	-	-	+	++

Теперь вы знаете все или почти все о трассах, призовых сим-волах и автомобилях, и можете смело выполнять поставленную перед вами задачу. А она такова — расстреливая из всех видов оружия, разбивая ударами о борта, в общем, делая все, что угодно, уничтожать всех соперников и приходить к финишу первым. И так от заезда к заезду, от трека к треку, до самого финала. Чем круче вы все это будете проделывать, тем все больше телезрителей будут вам симпатизировать. Соответственно, рейтинги, ваш и телепередачи, будут возрастать в геометрической прогрессии, что и нужно, в принципе, устроителям «Mega Race».

В заключении разберемся с меню и управлением.

Основное меню состоит из двух разделов — меню выбора автомобиля (**CAR SELECTION**) и игрового меню (**OPTION BUT-TONS**).

**CAR SELECTION** — меню выбора автомобиля содержит в себе восемь окон, по числу автомобилей максимально предлагаемых к выбору. В самом начале будут открыты только три окна с машинами, но по мере продвижения по игре будут открываться все новые и новые. Засветив окно с выбранным автомобилем, вы можете нажатием клавиши **SPACE** вывести на экран ее техническую спецификацию. Для начала гонки на выбранном вами автомобиле нажмите клавишу **ENTER**.

Игровое меню выглядит достаточно оригинально, в виде кнопок трех цветов.

— **GREEN BUTTON** — зеленая кнопка, нажатием на которую вам предоставляется возможность выбрать уровень сложности игры:

**NOVICE** — начинающий гонщик;

**HARDENED** — опытный гонщик.

— **YELLOW BUTTON** — желтая кнопка, нажатие на которую выводит вас в следующее меню:

**LOAD GAME** — продолжение сохраненной ранее игры;

**SAVE GAME** — сохранение текущего состояния игры;

**KEYBOARD** — перевод управления на клавиатуру. Здесь же имеется возможность перераспределения основных клавиш управления;

**JOYSTICK** — перевод управления на джойстик;

**MOUSE** — перевод управления на «мышь»;

**QUIT** — выход в DOS.



— **BLUE BUTTON** — синяя кнопка — вывод на экран списка рекордсменов игры. Показав высокий результат по количеству набранных очков, вам тоже предложат вписать свое имя в эту таблицу.

Как вы уже поняли, вести игру можно как с клавиатуры, так и джойстиком или «мышью». Рассмотрим каждый вариант в отдельности.

## KEYBOARD

**A** — «педаль» газа.

**Z** — «педаль» тормоза.

**>** — поворот руля вправо.

**<** — поворот руля влево.

**SPACE** — огонь из всех видов оружия;

**P** — пауза в игре.

**ESC** — выход в главное меню, минуя фрагменты «реального видео».

**TAB** — возможность пролистать показания на дисплеях приборной панели.

**CTRL + Q** — прервать гонку.

## MOUSE

**Движение вперед** — газ.

**Движение назад** — тормоз.

**Движение вправо** — поворот автомобиля вправо.

**Движение влево** — поворот автомобиля влево.

**Нажатие на клавишу** — стрельба.

## JOYSTICK

**Вперед влево** — газ при повороте влево.

**Вперед прямо** — газ.

**Вперед вправо** — газ при повороте вправо.

**Влево** — поворот влево (без газа).

**Вправо** — поворот вправо (без газа).

**Назад влево** — тормоз при повороте влево.

**Назад прямо** — тормоз.

**Назад вправо** — тормоз при повороте вправо.

**Кнопка** — стрельба.

Внимательно прочитав пожелания Ланса Бойла и наши инструкции, вы можете смело садиться за руль автомобиля и мчаться по бескрайним просторам «виртуальной реальности».

### Информация

**Название:** Mega Race

**Год:** 1994

**Фирма:** The Software Toolworks, Inc.;  
Cryo Interactiv Entertainment

**Класс:** динамика

**Размер на CD:** 518 Mb

**Игроков:** 1

**Управление:** клавиатура, джойстик,  
мышь

# METALTECH: EARTHSIEGE



Разработчики компьютерных игр уже неоднократно обращали свой взор к созданию игр, имитирующих действия боевых роботов. За последние годы было выпущено несколько программ на эту тему. При их создании авторы постоянно сталкивались с целым рядом сложнейших проблем, существенно влияющих на качество готового продукта. Это и стремление к максимально возможному реализму в изображении действия, и проблема с управлением боевой машиной, и сочетание чисто аркадных элементов с необходимостью проработки стратегической основы игры в целом. Как следствие, редко подобные игры были удачными. Наибольшим успехом пользовались, пожалуй, только «Mechwarrior» и «Ultrabots». В них вышеперечисленные задачи были реализованы относительно успешно. Но и эти программы были весьма далеки от совершенства.

1994 г. стал переломным для этого жанра. Фирма «Dynamix» выпустила новый имитатор огромного боевого человекоподобного робота «Hercules».

Учтя все достоинства и недостатки своих предшественников, создатели «Metaltech: Earthsiege» подарили нам практически идеальный вариант подобной игры. Им удалось абсолютно все:

— фантастически качественная графика, основанная на использовании всех наисовременнейших технологий, включающая и детальную проработку разнообразных игровых пейзажей, и прорисовку всех боевых машин, и плавную, абсолютно естественную анимацию. Движения роботов на экране реалистичны настолько, что нет необходимости включать свое воображение, чтобы почувствовать себя непосредственным участником происходящих событий. Вы легко погружаетесь в этот вымышленный фантастический мир и становитесь его составной неотъемлемой частью;

— управление **HERC**, очень непростое из-за своей насыщенности, не выглядит чрезмерно усложненным. После того, как вы его освоите, нагромождение задействованных кнопок и «навороченность» панелей управления каждого типа машин уже не будут вам казаться такими безысходно запутанными, как представлялось в начале. Более того, именно обилие всевозможных команд и делает вашу игру не бессмысленной стрелялкой, а игрой достаточно интеллектуальной, заставляющей напряженно продумывать каждый правильный шаг в бою и вне его;

— тщательно проработана и стратегия игры. Боевые действия в ней являются, конечно, важнейшей, но далеко не единственной

ее частью. Для успешного решения поставленных задач вам придется детально изучить то оборудование, с которым вы будете иметь дело. В процессе развития сквозного сюжета надо будет заниматься, пусть черновой, но очень полезной работой — ремонтировать свои машины, используя имеющиеся ресурсы, строить новые, более мощные и современные, добывать прогрессивные технологии, оснащая ими вашу технику. Причем, все эти действия будут не случайными. Успех придет только тогда, когда все операции вы научитесь выполнять осознанно, зная, чего вы хотите, и как этого добиться;

— несмотря на обилие сопутствующих моментов, игра ни на секунду не покажется вам занудной. Главное ее достоинство — динамика, детективная закрученность каждой миссии. Повышенная сложность прохождения многих эпизодов не случайна. Чаще всего за этим стоит некий скрытый тактический ход, разгадка которого и приведет к победе. Решение таких головоломок приносит удовлетворение даже большее, чем простой силовой прорыв сквозь оборонительные ряды противника.

Что же представляет из себя «Metaltech: Earthsiege» при ближайшем рассмотрении? Завязка сюжета такова:

Пятьсот лет человечество ведет отчаянную борьбу за выживание. Созданные им машины — Кибриды, его гордость и надежда, воплощение всех передовых идей и технологий, взбунтовались. Наделенные совершенным искусственным разумом и невероятной огневой мощью, они решили захватить Землю. Человечество по их сценарию должно было погибнуть. Началась кровавая война, в которой регулярные армии Земли были полностью разбиты. В живых остались лишь небольшие силы Сопротивления. Но его положение незавидно, так как используемое им оборудование и вооружение безнадежно устарело, а создавать свои собственные технологии некогда и некому. Следующие несколько месяцев покажут, кто будет править Землей — Человек или Машина. В это невеселое время вы и появляетесь в рядах бойцов Сопротивления. С вашим участием небольшой отряд должен будет уничтожать технику Кибридов и, самое главное, добывать в боях и дальних рейдах жизненно необходимые для строительства новых, более современных машин, запчасти, ресурсы, новые технологии и новейшее боевое оружие. Только это позволит сначала уравнивать шансы в войне, а затем и окончательно склонить чашу весов в пользу человечества.

В общем, задача непростая, и без детального ознакомления со всеми режимами игры нам не обойтись.

После загрузки вы попадаете в основное меню:

— **INSTANT ACTION** — одиночная миссия по выбору компьютера;



- **SINGLE MISSION** — одиночная миссия по вашему выбору;
- **RESUME** — продолжить прохождение службы;
- **CAREER** — карьера в рядах Сопротивления;
- **OPTIONS** — основные настройки игры;
- **затемненная опция** — название вашей будущей карьеры.

Начнем по мере возрастания от простого к сложному.

## OPTIONS

- **PREFERENCES** — настройка музыкального сопровождения, звукового оформления, оцифрованной речи персонажей и графической детализации. Выставьте все параметры в зависимости от возможностей вашего компьютера. Особое внимание уделите детализации. Наивысшая степень — **MAX**.
- **CONTROLS** — устройство, с помощью которого будет осуществляться управление. Оставьте обязательно включенной мышь. Она понадобится для работы в многочисленных игровых меню и для обслуживания панели управления **HERC**. Если у вас есть хороший джойстик, выберите его. Стандартный смело можете отключить (управление с клавиатуры достаточно удобно и совсем не обременительно). Если вы все-таки выбрали джойстик, доведите дело до конца, определив, чем будете управлять с его помощью — движением (**MOVEMENT CONTROL**) или башней робота (**TURRET CONTROLS**). Откалибровав джойстик, возвращайтесь в меню **OPTIONS**.
- **VIEW DEMO** — просмотр прохождения эпизода в демонстрационном режиме. Вещь полезная и поучительная. Посмотрите, как компьютерный пилот управляется с гигантской машиной.
- **CREDITS** — можете не трогать, это всего лишь информация об авторах игры.
- **RETURN TO MAIN** — возвращение в основное меню.

## INSTANT ACTION и SINGLE MISSION

Опции взаимосвязанные. Обозначают, в принципе, одно и то же — выполнение вами одной отдельно взятой миссии. Разница только в том, что в первом случае вы повинуетесь воле командира, а во втором — выбираете себе задачу самостоятельно.

Как более всеобъемлющую, рассмотрим **SINGLE MISSION**:



— **MISSION PARAMS** — настройка параметров задания, где:

**AMMO-UNLIMITED/LIMITED** — количество боеприпасов вашего робота ограничено или ничем не лимитировано;

**DAMAGE** — повреждения в боях — **INVULNERABLE/VULNERABLE** — неуязвимый/уязвимый;

**DIFFICULTY** — уровень трудности: **TRAINING** — тренировочный, **NO SWEAT** — легкий (не потный), **CHALLENGING** — средний (вызывающий), **BRUTAL** — сложный (жестокий).

**VISIBILITY** — видимость нормальная или низкая.

**TIME OF DAY** — время суток — день, сумерки, ночь.

— **OPTIONS** — тоже, что и в основном меню.

— **RETURN TO MAIN** — возврат.

В игре имеется семь одиночных миссий. Выберите нажатием курсора любую и переходите к **BRIEFING**.

Вас встретит бравый генерал Гирлинг, который и расскажет о предстоящем задании. На электронной карте при этом очень наглядно будут проложены все маршруты и указаны цели миссии.

Чтобы вам была понятна задача, вкратце опишем содержание одиночных миссий.

**1. RECONNAISSANCE** — Кибриды построили свою базу в правой части карты района боевых действий. Она представляет угрозу для Сопротивления и должна быть уничтожена. Вы должны пройти к базе, уничтожая на пути патрули противника, не ввязываясь в бой с большими вражескими подразделениями. Строить из себя героя не надо — база слишком хорошо защищена. Уничтожение ее — дело других подразделений.

**2. SCOUT** — патрулирование на территории Кибридов. Ваша команда начнет путь от форпоста Сопротивления на границе. Задача — очистить местность от вражеских сил.

**3. PATROL** — еще один патруль, но задача, на этот раз, более конкретная. Противник собирает у своих передовых позиций большое количество различных материалов и запасных частей. Это знак того, что они готовят атаку. В любом случае, это отличный шанс забрать необходимые исходные материалы для строительства наших новых боевых машин. В бой вы пойдете вместе с напарником. Задача — обнаружить базу, захватить ее и уничтожить все силы Кибридов. Затем приедут наши специальные команды и заберут все со складов.

**4. RAID** — в одном из секторов зафиксирован повышенный уровень радиопередач Кибридов. Большинство исходят из одного



и того же источника. Ваша команда должна проделать рейд в указанном направлении и найти, как предполагается, центр слежения Кибридов. Он представляет опасность, так как с его помощью враг получит о вас большое количество информации. Уничтожьте центр и вместе с ним его базу данных.

**5. SCRAMBLE** — Кибриды напали на позиции Сопротивления. Они атакуют с нескольких направлений. Вы должны защитить базу от атакующих.

**6. SEARCH AND RESCUE** — один из наших патрулей нарвался на крупные силы Кибридов и понес тяжелые потери. В живых остался только один член отряда. Но и он до сих пор в опасности. Вы должны его найти и спасти.

**7. STRIKE** — уничтожить базу Кибридов, она находится в вашем секторе. Состоит из пяти строений и отлично защищена башнями с пушками. В вашей команде есть напарник. Особое внимание следует обратить на центр слежения Кибридов. Его необходимо всячески избегать. Если они вас обнаружат — вам не выжить. Ни в коем случае не пользуйтесь радаром, когда будете поблизости от центра слежения.

Таково содержание одиночных миссий. Теперь вы имеете представление о том, что вас ждет впереди (в том числе и во время прохождения регулярной службы в рядах Сопротивления).

Побывав на брифинге, вы можете приступить к выполнению заданий миссии. Но сначала выберите опцию **ARMING**. Вы получите прекрасную возможность изучить все типы роботов, все имеющееся в наличии на сегодняшний день вооружение. Это представляет интерес не только теоретический (как элемент игры в режиме **CAREER**), но дает вам возможность выбрать любую боевую машину и оснастить ее по своему вкусу. Итак, в вашем распоряжении восемь типов роботов. По мере возрастания их силы и мощи:

1. **ROADRUNNER;**
2. **OUTLAW;**
3. **RAPTOR;**
4. **TOMAHAWK;**
5. **PATRIOT;**
6. **RHINO;**
7. **SAMSON;**
8. **COLOSSUS.**

Каждый следующий робот выше, шире, массивней и грозней предыдущего. (Сразу отметим, что уповать на абсолютную

силу и мощь не надо. В некоторых миссиях, особенно разведывательных, маленькие и юркие машины окажутся более полезными, чем неповоротливые, закованные в броню 50-метровые титаны.) Инстинкт безопасности подскажет вам выбрать для начала **HERC** повнушительней. Это и понятно, но помните, что, начав службу в рядах Сопротивления в основном режиме **CAREER**, большинства этих машин у вас не будет. Так что лучше приобретать полезные навыки вождения и ведения боя на первых трех машинах. Листать роботов на экране — опция **HERCS**. Любого робота перед началом миссии можно до крыши нагрузить оружием, имеющимся у вас в распоряжении в одиночных миссиях. Остается только пожалеть, что большинства из длинного списка оружия, в **CAREER** у вас очень долго не будет. Итак, вооружение **HERCS**:

— **ATC 20 мм** — двадцатимиллиметровая автоматическая пушка **Scorpion**. Дистанция прицельного огня — 200 м;

— **ATC 35 мм** — тридцатипятимиллиметровая автоматическая пушка **Cobra**. Дистанция — 350 м;

— **ATC 50 мм** — пятидесятимиллиметровая автоматическая пушка **Atlas**. Дистанция — 500 м;

— **ELF** — электронный излучатель **Electron Flux**. Дистанция — 1500 м. Мощность — 1500 гига watt/сек;

— **EMP** — импульсная пушка. Дистанция — 1000 м. Мощность — 1000 гига watt;

— **LAS 100** — лазерная пушка **Sunbeam Laser**. Дистанция — 100 м. Мощность — 100 гига watt;

— **LAS 200** — лазерная пушка **Skyfire Laser**. Дистанция — 200 м. Мощность — 200 гига watt;

— **LAS 300** — лазерная пушка **Starburst Laser**. Дистанция — 300 м. Мощность — 300 гига watt;

— **MISS 6** — шестизарядная ракетная установка. Дистанция — 1000 м. Наводится радаром (частично);

— **MISS 8** — восьмизарядная ракетная установка. Дистанция — 1000 м. Наводится радаром (частично);

— **MISS 10** — десятизарядная ракетная установка. Дистанция — 1000 м. Наводится радаром (частично);

— **PBW** — лучевое орудие **Particle Beam**. Дистанция — 2000 м. Мощность — 1000 гига watt;

— **ECM** — источник радиопомех **Jammer Pod**. Радиус действия — 20 км.



Установить оружие можно на выбранный робот двумя способами:

— кнопкой **POINTS** перелистывать на изображении робота места возможного крепежа. В этом случае вы сразу устанавливаете вооружение, выбранное желтым курсором;

— отмечать нужные точки на корпусе нажатием курсора мыши, а затем, выбрав оружие из списка, желтым курсором произвести замену.

Обратите внимание на то, что даже самый мощный **COLOSSUS** может нести определенное вооружение только на определенных местах. Так, допустим, на его башне сверху невозможно установить ракеты, зато очень хорошо будет смотреться мощнейшее лучевое орудие. И так далее. В бою лучевое оружие **ELF, EMP, LAS 100, LAS 200, LAS 300** не нуждается в боеприпасах, питаясь от энергетических батарей. В этом есть не только плюс, но и существенный минус — вести непрерывный огонь невозможно. Индикаторы на панели управления показывают степень подзарядки каждого вида оружия.

Количество снарядов и ракет ограничено. Если какое-то оружие помечено на панели **OFF LINE**, вести огонь из него невозможно. По окончании миссии его нужно будет заменить.

Оснастившись таким образом, кнопкой **DONE** возвратитесь на брифинг и начинайте миссию (**BEGIN MISSION**).

Теперь самый подходящий момент рассказать об управлении роботами и о расположении различных индикаторов в кабинах пилотов. Каждый робот имеет свою, только ему присущую кабину. Но, естественно, основные элементы управления и расположение панелей у всех машин одинаково.

## РАСПРЕДЕЛЕНИЕ КНОПОК

**UP** — движение робота вперед.

**DOWN** — задний ход.

**LEFT** — поворот влево.

**RIGHT** — поворот вправо.

**CTRL + 1** — реверс двигателя, когда на полном ходу можно сдать назад и наоборот.

**I** — башня вверх.

**M** — башня вниз.

**J** — башня влево.

**K** — башня вправо.

**BACK SPACE** — башня в центральном положении.

**F-9** — вид из кабины налево.

**F-10** — вид из кабины направо.

**F-11** — описание миссии.

**ESC** — выход в режим карты и возврат в кабину пилота.

**Q** — прервать выполнение миссии.

**P** — пауза.

**V** — вид на ваш **HERC** снаружи (повторное нажатие — возврат в кабину).

**TAB** — переключение управления в режиме «вида снаружи» с камеры на робот и наоборот.

**N** — вид снаружи на напарника.

**SPACE** — стрельба из выбранного оружия.

**T** — выбор цели для слежения и обстрела.

**ALT + T — TRACK** — самостоятельный разворот корпуса по направлению к цели.

**W** — переключение видов оружия последовательно.

**1, 2, 3, 6, 7, 8** — включение конкретного оружия.

**R** — включение радара.

**ALT + R** — уменьшение и увеличение масштаба сканирования целей радаром.

**[** — увеличение защитного щита сзади.

**]** — увеличение защитного щита спереди.

**F1** — состояние вашего робота.

**F2** — мгновенная отдача приказов напарнику, где:

**ALT + A — ATTACK MY TARGET** — атаковать мою цель;

**ALT + G — IGNORE MY TARGET** — пропустить мою цель;

**ALT + H — HELP ME OUT** — немедленная помощь;

**ALT + O — JOIN ON ME** — следовать за мной;

**ALT + C — SCAN FOR HOSTILES** — радарный поиск врага;

**ALT + F — FIRE AT WILL** — самостоятельный огонь;

**ALT + E — EMCON** — выключить радар (вблизи вражеских центров слежения).



В режиме карты переговоры с напарником осуществляются следующими клавишами:

**X** — вызов напарника;

**D — DISENGAGE** — отступить, выйти из боя;

**A — ATTACK ENEMY** — атаковать врага;

**F — DEFEND POSITION** — оборонять позицию;

**T — PATROL GRIDPOINT** — патрулировать точку, отмеченную на карте;

**G — GO TO GRIDPOINT** — идти в точку, отмеченную на карте;

**O — JOIN ON ME** — следовать за мной;

**C — SCAN FOR HOSTILES** — включить радар для поиска противника;

**E — EMCON** — выключить радар;

**«,» и «.»** — перелистывание списка приказов;

**F3** — вызов карты на экран кабины;

**F4** — вызов радара на экран кабины;

**F5** — оценить состояние захваченной в прицел цели и классифицировать ее;

**F6** — вывести на экран кабины запущенную вами ракету;

**F7** — перевести на экран монитора электронную карту;

**F8** — вывести на экран монитора состояние всех систем робота, где соответствующими кнопками вызываются следующие состояния:

**S** — структурные повреждения — электронные щиты, приводы и т.д.;

**I** — повреждения крупных элементов корпуса — шасси, двигатель, «руки» робота...;

**W** — состояние систем вооружения;

**LEFT/RIGHT** — повреждения других роботов;

**F12** — изменение параметров игры не выходя из миссии. Можно настроить не только звук и музыку, но и основные графические параметры — режим отображения неба, земли и даже маскировочную раскраску роботов;

**CTRL + Q** — выход в DOS.

В бою для переключения боевых режимов можно использовать курсор мыши. Нажатие на соответствующую кнопку на панели управления приводит режим в действие. Перед стрельбой

выберите подходящее оружие кнопкой переключения или мышью. Выбор зависит от характера поражаемой цели и от особенностей выбираемого оружия (мощность, дальность, необходимость поддержки радаром и тому подобное). Только после этого открывайте стрельбу.

Две серых шкалы на лобовом стекле показывают курс движения робота. Красный сектор означает, что башня развернута прямо по ходу. При поворотах и наклоне башни, красный сектор сменяется зеленым. Это дает возможность лучше ориентироваться при маневрах.

Ручка газа на панели управления перемещается вверх-вниз в зависимости от набираемой скорости.

На панели управления:

**TRACK** — разворот робота за захваченной целью;

**XMIT** — режим общения с напарником;

**MODE** — поиск цели радаром;

**RANGE** — изменения масштаба сканирования радаром;

**LINK** — вооружение робота связано в единое целое, и огонь ведется поочередно из разного оружия. Если использовать эту опцию, можно спланировать три вида последовательной стрельбы, объединив все оружие в различные стандартные комбинации.

Распределение защитного экрана между лобовой частью робота и задней осуществляется на панели кнопками со стрелками вверх и вниз (от 0 до 200).

Активация кнопок на панели **F1**, **F2** и так далее, совпадает с действием соответствующих кнопок клавиатуры.

После успешного окончания миссии или принудительного выхода из нее, вам предложат просмотреть статистику боя, где:

**SALVAGE** — количество собранных «запчастей»;

**KILLS HERCS** — уничтоженные вражеские роботы;

**FLYERS** — уничтоженные истребители;

**STRUCTURES** — уничтоженные постройки;

**SQUAD LOSSES** — потери в вашем отряде;

**WEAPON RECOVERED** — найденное оружие на поле боя;

**NEW TECHNOLOGY RECOVERED** — найденные новые технологии.

Теперь перейдем к главной опции основного меню.

## CAREER

Вы начинаете регулярную службу в силах Сопротивления. После загрузки вам предложат новое игровое меню:

- **NEW** — начало новой карьеры;
- **STATS** — ваш боевой статус и текущие заслуги;
- **DELETE** — стереть неудавшуюся карьеру;
- **OPTIONS** — тоже, что и в **SINGLE MISSION**;
- **SAVE/RESTORE** — записать текущее состояние вашей карьеры и загрузить его вновь. При этом название выдает сам компьютер. Осуществить запись можно только в перерывах между миссиями;
- **MAIN MENU** — возврат в основное меню;
- **PROCEED** — возобновить карьеру с прерванного места.

Итак, начиная новую карьеру, необходимо ввести имя играющего. На командном пункте сил Сопротивления вас поприветствует генерал Гирлинг. Он поздравит вас с вступлением в ряды сил защитников Земли и предупредит, что времени на раскачку нет и первая же миссия будет самой что ни на есть боевой и реальной. На этом вы с ним распрощаетесь вплоть до получения первого боевого задания. А пока потратьте время на изучение новых опций, связанных с прохождением постоянной службы и сквозным сюжетом игры.

**ARMING** — здесь можно просмотреть машины, на которых вы со своей командой, включающей еще троих человек, будете вести боевые действия. Первое, что бросается в глаза,— это слабость (относительная) ваших роботов. В команде есть роботы только двух первых классов: **ROADRUNNER** и **OUTLAW**. Вам предложили управлять машиной **ROADRUNNER**. Вес — 18 тонн, скорость — 84 км/ч, несет оружие трех типов на выбор из трех пушек, трех лазеров и трех ракетных установок. **OUTLAW** ваших напарников не на много мощнее. Больше только вес — 27 тонн. Вот эти роботы и должны будут начать боевые действия. Ваша главная задача по ходу выполнения конкретных приказов — находить всюду, где только возможно, запасные части и металл для строительства роботов более высоких классов (вспомните, как вам воевалось в одиночных миссиях!), новые технологии, необходимые для усовершенствования машин и, конечно, оружие. (Как вы уже обратили внимание, много полезных и мощных «примочек» пока остаются вне вашей досягаемости.) Тем не менее, оснастите ваш **HERC** и роботы напарников всем необходимым (аналогично действиям в **SINGLE MISSION**) и переходите к опции **CREW** — экипаж.



Здесь вы не только познакомитесь со своей боевой командой, что само по себе и немаловажно, но, самое главное, вы можете поменяться друг с другом своими машинами. Для этого, используя опцию **HERC**, пометьте приглянувшийся вам робот, а затем в меню **REASSIGN** курсорами произведите фактическую замену. Для первой миссии эти манипуляции значения не имеют. Но не забудьте вспомнить о ней впоследствии, когда некоторые машины будут повреждены, ресурсов на их ремонт не останется, а в ангарах будут стоять новые, к тому же, более мощные машины. Вот тогда вышеописанные манипуляции приобретут решающее значение. Кстати, если по каким-либо причинам вы захотите вывести из своей команды кого-то из ее членов (допустим, вам нравится девушка и вы не хотите подвергать ее жизнь опасности) вы легко можете оставить ее без машины на базе. Но вот вернетесь ли вы тогда к ней живым и невредимым — это еще вопрос. Если в меню **CREW** вы что-то беспросветно напутали, нажмите **NONE**, и экипаж вернется в предыгровое состояние. Принять же в игру сделанные замены можно опцией **АССЕРТ**. После этого пройдите брифинг и начинайте миссию.

Первое задание, которое вам предлагают выполнить, вы должны пройти в одиночку. Вам нужно будет посетить все указанные на карте точки и доложить о любой активности врага. По всей вероятности основные силы Кибридов находятся в районе точки номер 1. Если найдете контейнеры, вам необходимо их взять с собой. Все встреченные отряды Кибридов атакуйте. После этого вернитесь на базу. С этого и начинаются ваши регулярные ратные подвиги.

Несколько самых общих советов:

- чаще пользуйтесь радаром. Желтые отметки на нем — воздушные цели, красные — наземные цели, синие — ваши строения и напарники;
- самое уязвимое и слабозащищенное место роботов — ноги. Сосредоточьте на них свой основной огонь. Стреноженный противник хоть и будет допекать вас своей огневой мощностью, превратиться в удобную для расстрела мишень;
- будьте осторожны с истребителями. Несмотря на сравнительно небольшую огневую мощь, они очень опасны своими внезапными яростными атаками. Если вы на радаре не заметили их еще на дальних подступах, среагировать на их внезапное появление очень трудно;
- постоянно распределяйте защитный щит своего робота в зависимости от направления атаки противника;
- остерегайтесь артиллерийских установок на башнях. Дальность их стрельбы невелика, но убойная сила весьма существенна;



— не старайтесь уничтожать все полчища врагов. Помните, что ваша основная задача — сбор трофеев, оружия и технологий;

— в бою не слишком рассчитывайте на помощь напарников. Их действия не всегда поддаются логике. Как только вы приобретете достаточные навыки, старайтесь больше инициативы брать на себя;

— используйте в случае необходимости клавишу **Q** для быстрого выхода из миссии. Если ваше задание выполнено — это вообще лучший выход, так как отпадает необходимость возвращаться на базу с риском быть атакованным врагами. Если же вы не успели выполнить миссию — тоже не большая беда. В конце концов лучше сохранить жизнь и продолжить карьеру со следующего эпизода, чем бесславно сгинуть на полях сражений. А работа ведь и починить можно.

Игра длинная. Несколько успешно пройденных миссий составят кампанию, затем вторую и так далее. Постепенно один сектор за другим будет освобождаться от Кибридов. Но без вашей помощи это вряд ли произойдет. После завершения, удачного или вынужденного, миссии, просмотрев результаты боя, вы возвращаетесь на базу **PROCEED**. Здесь и начинается самое интересное.

По сравнению с началом **CAREER** появляются две новые опции, играющие для дальнейшего хода событий важнейшую роль — **BUILD** и **REPAIR** (строительство и ремонт). Поскольку ваше подразделение само обеспечивает свое развитие, о состоянии вашего вооружения никто извне беспокоиться не будет. Поэтому уделите этим позициям больше внимания.

## BUILD

Ваша цель — строить более мощные и совершенные машины. В начале игры имеющихся технологий достаточно, чтобы создавать только три типа роботов. Два из них состоят у вас на вооружении. Третий, более мощный, **RAPTOR** вам и нужно сделать в первую очередь. Никаких дополнительных научных достижений вам не нужно. Все упирается только в наличие трофеев — запчастей, подобранных на поле боя. Вот тут то и выясняется, что трофеев у вас 60 т (**SALVAGE AVAILABLE**), а для создания **RAPTOR** нужно 80 т. Не тратьте железо на слабых роботов, возвращайтесь в бой и доставайте необходимое количество. После этого, выбрав в нужном меню опцию **BUILD**, вы дадите указание вашим техникам на постройку. На экране появится надпись **UNDER CONSTRUCTION**. Процесс этот будет происходить без вашего участия в то время, пока вы будете продолжать сражаться с Кибридами. Впрочем, если вы захотите прервать строительство,

нажмите **SCRAP**. Этим вы сохраните металл, а недоделанного робота можно пустить на запчасти.

Когда процесс строительства закончится, войдя в меню ремонта, в режиме просмотра имеющихся роботов **HERCS** вы среди старых машин найдете и свое новое создание. Не отдавайте его напарникам, возьмите себе. Как это сделать, мы уже описали в главе **CREW**. И не забудьте оснастить ваше детище каким-нибудь новым оборудованием, наверняка найденным кем-нибудь из ребят. Например, источником радиопомех. Ну и, конечно, оружием.

Если в боях ваши машины получили повреждения (а это неизбежный процесс), вам необходимо провести их ремонт. Поврежденные роботы — плохие помощники в бою.

## REPAIR

Прежде всего выберите опцией **HERCS** подлежащую ремонту машину.

— **PREFS** — режимы ремонта всех роботов, вашего или автоматический ремонт.

— **REPAIR** — ремонт различных систем, где:

**INT** — ремонт связующих узлов и двигателя;

**EXT** — ремонт «частей тела» робота;

**WPN** — ремонт систем вооружения.

Нужную опцию, если, конечно, хватит запасных частей, вручную при помощи **ALLOCATED** «+» или «-» откорректируйте до максимально лучшего состояния (100%) и запустите **PROCEED**. Ваша машина будет полностью отремонтирована. Затем переходите к следующей. Остановить процесс ремонта можно нажатием **SCRAP**. На деле все обстоит несколько иначе. Металла для ремонта всегда категорически не хватает. Поэтому **SALVAGE REQUIRED** — (требуемые запчасти) будет больше **SALVAGE AVAILABLE** — (имеющиеся в наличии). В этом случае можно вручную выставить степень ремонта жизненно важных узлов, а можно пойти и по другому пути, отремонтировав все агрегаты. При этом ваши техники сами позаботятся о сбалансированности машины и, в случае нехватки запчастей, позаимствуют металл у неповрежденных узлов вашего робота. В итоге из ремонта машина выйдет с готовностью, допустим 85% по всем параметрам. Правда, прежде чем садиться в нее, посмотрите, нет ли у ваших напарников чего-нибудь посвежее. Если есть, — забирайте, не стесняйтесь. Вы же на войне, в самом-то деле! После всех манипуляций выбирайте **NEXT MISSION** и про-

должайте выполнение боевых задач. Бравый генерал Гирлинг еще не скоро оставит вас в покое.

Надеемся, что полученной информации вам хватит для того, чтобы спасти нашу многострадальную Землю от нашествия Кибридов. Тем, кто в этом преуспеет, фирма «Dynamix» подарит дополнительные миссии к этой игре.



### Информация

**Название:** Metaltech: Earthsiege

**Год:** 1994

**Фирма:** Dynamix

**Класс:** симулятор роботов

**Размер архива:** 10,9 Mb

**Размер на диске:** 31,4 Mb

**Игроков:** 1

**Управление:** клавиатура, джойстик, мышь

# MICHAEL JORDAN IN FLIGHT

Тем, кто хоть немного увлекается баскетболом, имя Майкла Джордана говорит о многом. Один из самых известных и титулованных баскетболистов мира, один из лучших игроков NBA, сильнейшей профессиональной лиги в мире, этот игрок снискал заслуженную славу среди болельщиков. Не удивительно, что именно ему фирма «Electronic Arts» в 1992 г. посвятила свою очередную великолепную спортивную игру «Michael Jordan in Flight».

С тех пор прошло уже три года, но игра ни морально, ни технически не только не устарела, а, наоборот, сегодня стала еще более актуальной. Джордан, на время расставшийся с баскетболом, в 1995 г. вернулся в NBA и в составе «Чикаго» заиграл с прежним блеском. А игра, посвященная ему и ставшая в свое время во многом уникальной из-за удивительно реалистичного синтеза изображения, и сегодня, несмотря на новые технологии и повышенную конкуренцию, смотрится просто блестяще. Игроки на площадке выглядят так, как будто мы наблюдаем баскетбольный матч по телевизору. Все как бы снято видеокамерой, и реальное действие происходит в настоящее время на наших глазах. Единственным недостатком является то, что игра идет, в отличие от настоящего баскетбола, трое на трое и на одно кольцо. Но и это раздражает только на первых порах. Как только вы разберетесь во всех тонкостях и деталях, игра захватит вас настолько, что о подобных мелочах думать будет просто некогда.

Итак, игра запущена на вашем компьютере. После начальных видеозаставок мы входим в основное меню. Оно очень лаконично и не вызывает особых трудностей.

## **3 ON 3 EXHIBITION** — товарищеский матч.

Свободы выбора у вас нет. Вам предстоит все время играть за команду Майкла Джордана «Wilmington» (может быть, это и хорошо, так как имея в составе такого игрока, вы изначально получаете некоторое преимущество, которое, впрочем, реализовать будет очень трудно). Соперника компьютер выбирает сам из семи возможных: «Venice Beh», «Lowell», «Tulsa», «Oakland», «Waterbury», «Manhattan», «Marietta».

Не расстраивайтесь, что в игре нет команд NBA. Студенты в Америке играют в баскетбол очень круто. И в этой игре они делают с блеском абсолютно все, что можно увидеть в реальной профессиональной лиге.

## **NEW 3 ON 3 TOURNAMENT** — создание нового турнира.



Формула его проведения — классический чемпионат. Все команды играют друг с другом по одной игре. (Напомним, наша команда — «Wilmington».) В зачет идут только победы. За каждую из них начисляется 1 очко. Победитель определяется по большему итоговому количеству набранных очков (одержанных побед). Затем четыре сильнейших образуют пары и по кубковой системе выявляют победителя в финале.

**RESUME 3 ON 3 TOURNAMENT** — продолжить ранее начатый турнир, загрузив предыдущую сохраненную позицию.

**HIGHLIGHT FILMS** — создание видеороликов из лучших моментов матча.

**EXIT TO DOS** — выход в MS-DOS.

На примере товарищеского матча, рассмотрим ваши действия в нескольких предыгровых меню.

Телевизионный комментатор EASPORTS Рон Барр познакомит вас с командами — участницами предстоящей игры. Состав соперника представляет для вас интерес чисто теоретический. Затем, нажав опцию на экране **DONE**, переходите к своим игрокам. На экране монитора четыре окна, с которыми можно (и нужно) тщательно поработать. Каждое окно — это игрок вашей команды. Помимо фотографии и физических данных (рост и вес) приводятся важнейшие для вас, как тренера, основные игровые характеристики спортсменов. И перед началом матча, и, особенно, по ходу его (в зависимости от складывающейся ситуации), замены нужно производить правильно, учитывая не только качества того или иного игрока, в данный момент особенно необходимые команде, но и степень их усталости (появится в процессе игры).

В левом верхнем окне сам Майкл Джордан — ваша основная надежда и опора. Он обладает наибольшим игровым арсеналом, физически силен и постоянно находится на площадке. Это единственный игрок, который проводит матч без замен. В правом верхнем и левом нижнем окнах — его партнеры, которые в данный момент находятся вместе с ним на площадке. Справа внизу — **BENCH** — окна запасных игроков. Их очень много, двадцать пять. Имея такой выбор, можно подобрать достойных партнеров вашему лидеру. Двое из них выйдут на поле, а один останется в запасе для замен по ходу игры (таким образом в команде всего 28 баскетболистов, но в игре принимают участие лишь 4 (включая Джордана). При начальном подборе игроков учитывайте то, что на площадке помимо универсального Джордана, должен быть агрессивный быстрый и высокий нападающий и быстрый защитник — мастер дальнего трехочкового броска. В запас лучше выбрать универсального игрока, способного заменять партнеров без заметного ущерба командной игре. Для выбора стартовой тройки и запасного игрока переведите белую рамку с

одного окна на другое либо клавишами управления курсора **LEFT/RIGHT**, либо кнопками **F4** и **F6**. Просмотреть игроков в окне можно клавишами **UP/DOWN**. Оставив на экране нужную вам четверку, нажмите **DONE**. (В ходе игры замены осуществляются несколько иначе, но об этом — в следующем меню.) Завершив диалог с Роном Барром, вы попадаете в главное меню игры, определяющее основные игровые настройки.

**GAME LENGTH** — продолжительность в минутах каждой четверти матча (2, 5, 8, 12) или по количеству точных попаданий в корзину (11 или 15).

**WINNER'S OUT** — какая из команд после точного броска будет владеть мячом, забившая (**YES**) или пропустившая (**NO**).

**DIFFICULTY** — уровень сложности. По нарастающей отличается довольно существенно: **1. STREET BALL; 2. COLLEGE; 3. PRO.**

**FOULS** — фиксация персональных нарушений игроками правил.

**MUSIC** — включение/выключение музыкального сопровождения.

**SOUND** — включение/выключение спецэффектов.

**JOIN THE ACTION** — **YES** — вы сами управляете командой во время игры, **NO** — за вас это делает компьютер.

**PLAY HOOPS!** — начало матча.

Сначала обратите внимание на табло. Сверху четыре круга показывают, в какой четверти матча проходит игра. Ниже — название команд и количество набранных очков. Посередине:

1. Время, оставшееся до конца текущей четверти матча;
2. Время, оставшееся на владение мячом (дается 24 секунды, за которые вам надо успеть провести атаку, подготовить и совершить бросок по кольцу).

Перемещение игроков по полю осуществляется только с помощью джойстика или мыши (выбор производится в **SETUP** еще до запуска самой игры). При управлении мышью достаточно задать игроку направление движения. Перемещаться он будет по заданной линии до тех пор, пока мышью вы не развернете его в другую сторону. Остановить игрока можно, сделав мышью короткое движение, обратное тому, в котором он передвигается в настоящий момент.

Управление игрой (если вы хотите играть серьезно) очень сложное и зависит от многих сделанных вами настроек.

По умолчанию вы управляете только Майклом Джорданом. При этом, в атаке:

**FIRE 1** — пас партнеру;

**FIRE 2** — бросок по кольцу.



Если мяч у другого вашего игрока: **FIRE 1** — ответный пас Джордану.

В обороне:

**FIRE 1** — отбор мяча;

**FIRE 2** — блокирующий прыжок.

Для того, чтобы соперник ввел мяч в игру — **FIRE 1**.

Если Джордан отдает мяч кому-либо из партнеров, не требуя ответного паса, компьютер проводит атаку сам (не всегда это хорошо, так как игроки излишне суетятся и могут допустить ошибку, проведя плохо подготовленную атаку).

Все было бы просто, если бы игровой процесс этим и ограничивался. Для того, чтобы не ущемлять свободу играющего, разработчики глобально расширили и само управление и настройку игрового экрана.

Меню горячих кнопок вызывается клавишей **H**.

## MICHAEL'S HOT KEY TIPS

Чтобы не нарушать последовательность описания, остановимся сначала на кнопках, управляющих игроками.

**T — TRACKING ON, OF.** В режиме **ON** вы управляете не только Джорданом, но и любым другим игроком своей команды, у которого оказывается мяч. В этом случае вся игра зависит от вашей расторопности и тактической проницательности. Переход управления с одного игрока на другого осуществляется в автоматическом режиме при полете мяча или при приближении к вашему игроку соперника, владеющего мячом. В атаке: **FIRE 1** — пас; **FIRE 2** — бросок. В обороне: **FIRE 1** — отбор; **FIRE 2** — блокирующий прыжок.

При введении мяча в игру с центра поля, вы можете использовать одну из четырех тактических схем (домашних заготовок), которые помогут быстро разыграть ту или иную стандартную комбинацию. Прежде чем сделать выбор нажатием цифровых клавиш **1, 2, 3** и **4**, режим **TRACKING** переведите в положение **OFF**.

Все атаки начинается Джордан. Если он повернут влево от осевой линии поля:

**1 — LOW POST CUTTER** — длинный пас нападающему и мгновенный бросок в автоматическом режиме по кольцу. (Не торопитесь. После нажатия кнопки **1**, дайте нападающему время переместиться вплотную к трехсекундной зоне и остановиться для приема мяча). Если вы правильно выбрали состав, 2 очка очень вероятны практически без вашего участия;



**2 — GIVE AND GO** — нападающий, получив пас, уходит в угол площадки и, повернувшись спиной к щиту, ждет от вас дальнейших указаний. В этой позиции можно использовать его, как заслон для трехочкового броска;

**3 — BACK DOOR SCREEN** — вариант, аналогичный **LOW POST CUTTER** с той лишь разницей, что нападающий, получив мяч, не бросает сразу, а пытается (и довольно успешно) прорваться под щит и завершить атаку броском сверху;

**4 — HIGH POST CUTTER** — аналогично варианту **GIVE AND GO**, только нападающий, получив пас, ждет вас не в углу площадки, а почти в центре, на линии трехсекундной зоны. Это идеальный вариант ответного паса Джордану и заслона для его трехочкового броска.

Во всех вариантах не торопитесь с первым пасом. Дайте время партнерам занять исходные позиции.

Если при вводе мяча в игру Джордан развернут вами вправо от осевой линии, атака будет развиваться по-иному:

**1** — пас защитнику, который будет удерживать мяч справа, недалеко от центра поля (пассивный вариант, необходимый для того, чтобы подержать мяч и немного потянуть время);

**2** — аналогичен варианту **2** для атаки слева. Теперь защитник переходит в правый дальний угол поля и на рубеже трехочковой и лицевой линии готов поставить вам заслон;

**3** — пас правому защитнику и мгновенный, в автоматическом режиме, возврат мяча обратно Джордану. В этом случае дальнейшую атаку вам придется возглавить самим (можно попытаться с ходу организовать сольный прорыв по центру, воспользовавшись тем, что ваш персональный опекун отвлечется на быстрый пас и не успеет занять правильную позицию);

**4** — абсолютно тоже, что и вариант **1** — пассивное удержание мяча недалеко от средней линии поля.

**В** — кнопка замены игрока. Осуществить перестановку можно в любой момент матча, но только после того, как мяч будет «вне игры», вы можете поменять одного из двух партнеров Джордана на запасного. Выбрав игрока переводом белой окаймляющей рамки, далее, нажатием кнопки **5** или **F5**, поменяйте его местами с запасным игроком. **DONE** — продолжить игру.

Остальные «горячие» кнопки управляют не игроками. Они предназначены для существенных изменений в настройке изображительных, звуковых и прочих параметров игры. Корректировка при этом может быть очень значительной.



**-: CAMERA DOWN** — опустить камеру.

**+: CAMERA UP** — поднять камеру.

**A: CAMERA AWAY** — уменьшить изображение, «отъезд».

**C: CAMERA CLOSER** — увеличить изображение, «наезд».

С помощью этих четырех кнопок можно по вашему желанию изменить ракурс, с которого вы управляете игрой. Камеру можно опустить к полу или, наоборот, поднять вверх к потолку, увеличить или уменьшить масштаб. Наиболее удачным, на наш взгляд, является ракурс **DOWN + CLOSER**. Это дает возможность играющему оказаться как бы в самой гуще событий, наиболее близко к игрокам.

**F: FULL, STANDART SCREEN** — имеются два варианта изображения:

1. Стандартный, когда верхнюю часть экрана занимает табло;
2. Полный, когда собственно игровая картинка занимает весь экран, а данные табло нанесены сверху на «живое» изображение (второй вариант наиболее предпочтителен).

**<: GAME CLOSER**

**>: GAME FASTER** — возможность регулировки скорости игры в процентах от 0 до 100. Выбранная цифра зависит и от вашего желания, и от быстродействия компьютера.

**J: JORDAN ON, OFF** — можно отключить прекрасно выполненные вставные ролики бурного восторга и унылого разочарования Майкла Джордана.

**P: Пауза в игре.** Повторное нажатие — продолжение матча.

**S:** Включение/выключение звука.

**SPACE:** Возврат в игру из меню **HOT KEY**.

**R: Режим видеоповтора.** В момент, когда мяч находится «вне игры», можно превратиться из играющего тренера команды в режиссера видеозаписи. Получив доступ в режим повтора, можно воспроизвести только что завершившийся фрагмент матча и записать его на ленту. Возможности для творчества необычайно велики. Повтор можно воспроизводить с четырех камер, переключаясь с одной на другую, при желании, в любой момент. Скорость повтора регулируется в пределах от 1 до 10.

Четыре кнопки на панели **FILM** означают справа налево:

- 1 — начать воспроизведение;
- 2 — временная остановка (пауза);
- 3 — обратное воспроизведение от конца к началу;

**4** — мгновенная перемотка ленты на начало эпизода.

**SAVE** — записать фрагмент.

**EXIT** — возврат в игру.

Собранные таким образом фрагменты можно, при наличии свободного времени, отредактировать и смонтировать сообразно вашему эстетическому восприятию и режиссерско-операторскому умению.

Для этого используется опция основного меню **HIGHLIGHT FILMS**.

Сначала нужно загрузить в память выбранный для монтажа эпизод из списка, предлагаемого в центре экрана.

Кликните мышью на название фрагмента, а затем на **OK**.

На панели **FILM**:

**LOAD** — загрузить новый фрагмент;

**SAVE** — записать отредактированный эпизод;

**PLAY** — воспроизвести с текущего момента;

**STOP** — остановить ленту;

**BEGIN** — начать воспроизведение с начала;

**EXIT** — выйти из режима редактуры и монтажа.

На панели **LOCATION**:

**UP** — увеличение масштаба изображения;

**DOWN** — уменьшение масштаба;

**LEFT** — перемещение камеры по горизонтали влево;

**RIGHT** — перемещение камеры по горизонтали вправо.

На панели **HEIGHT**:

**UP** — перемещение камеры на кране вверх по вертикали;

**DOWN** — перемещение по вертикали вниз.

На панели **PAN**:

**UP** — вращение камеры вверх;

**DOWN** — вращение вниз;

**LEFT** — вращение влево;

**RIGHT** — вращение вправо.

На панели **EDIT**:

**BEGIN** — включение режима редактирования фрагмента;



**COPY** — начало копирования ленты в измененном виде для монтажа;

**SLEW** — поворот камеры с «наездом» при копировании;

**SPEED** — скорость воспроизведения записи от 1 до 10;

**FRAME** — покадровая раскладка эпизода.

Используя возможности этой своеобразной видеостудии, можно до неузнаваемости перемонтировать выбранный фрагмент и, более того, смонтировать из разных эпизодов целый ролик, в котором будут собраны воедино отредактированные отрезки. Работа достаточно трудоемкая, но не очень сложная. Для наибольшего эффекта используйте все панели меню. Чтобы не испортить исходные эпизоды, монтаж проводите на «рабочем» отрезке. Это обезопасит вас от случайного стирания.

Все вышеописанное относится не только к товарищеским играм, но и, в полном объеме, — к турниру.

По окончании каждого матча компьютер предложит вам сохранить текущее состояние чемпионата. Для этого необходимо присвоить записи свое имя, используя либо уже существующие, либо создав абсолютно новую запись.

В дальнейшем, при желании продолжить чемпионат (**RESUME TOURNAMENT**), останется только запустить последнюю запись, выбрав ее среди прочих предложенных.

Между матчами турнира можно ознакомиться с текущей таблицей и разнообразной статистической информацией (в том числе и в перерывах между таймами). Помните, что надо занять место не ниже четвертого. Это даст вам возможность испытать свои силы в игре «на вылет» в полуфинале, а затем, при его благоприятном исходе, и в финальном поединке.

В случае победы, сам Майкл Джордан скромно вас поздравит. Но до этого еще нужно доиграть...

Теперь несколько практических советов по стратегии и тактике:

1. Подобрал отскочивший от щита мяч после броска соперника, не торопитесь сразу бросать его в корзину. Сначала нужно покинуть трехсекундную зону. В противном случае ваш бросок не будет засчитан, а мяч перейдет к сопернику;
2. Бросая в прыжке, не забудьте отпустить кнопку, чтобы мяч полетел в цель, а вам не засчитали фол;
3. Владея мячом, не идите на защитника в лоб. Вы либо потеряете мяч, либо оттолкнете соперника, либо совершите пробежку (лишний шаг). Это приведет к неминуемому срыву атаки и потере мяча;

4. Разыгрывая стандартную комбинацию при вводе мяча в игру с центра поля, дайте партнерам время, чтобы они могли встать на заранее выбранную позицию;
5. Тщательнее готовьте атаку. Не суетитесь. Трехочковый бросок может быть точным только если игрок освободится от опеки защитников или партнер поставит ему заслон;
6. В обороне используйте режим **TRACKING ON**. Это даст вам возможность быстро переключаться с опеки одного соперника на другого;
7. Атаку начинайте с режима **TRACKING OFF** для того, чтобы быстро разыграть атакующую комбинацию. В случае неудачи, переключайтесь на режим **ON**, чтобы завершить атаку «вручную» или, прессингуя, отобрать мяч у соперника сразу же под кольцом;
8. В режиме **TRACKING OFF**, отдавая команду вернуть мяч Джордану, сначала проанализируйте ситуацию. Компьютерный партнер тупо повинуетя вашему приказу, а мяч, если на одной линии окажется противник, будет потерян;
9. Ведя с небольшим счетом, подольше держите мяч, тем самым выигрывая драгоценные секунды. Для того, чтобы пропустить решающий бросок, достаточно трех-четырех секунд;
10. Пытайтесь отобрать мяч у соперника на максимально дальних подступах к кольцу. В борьбе под щитом соперник очень силен;
11. При управлении мышью: **FIRE 1** — левая кнопка; **FIRE 2** — правая кнопка.

И пусть победит сильнейший!

## Информация

**Название:** Michael Jordan in Flight  
**Год:** 1992  
**Фирма:** Electronic Arts  
**Класс:** спорт  
**Размер архива:** 1,9 Mb  
**Размер на диске:** 3,4 Mb  
**Игроков:** 1  
**Управление:** клавиатура, джойстик, мышь

# MIGHT AND MAGIC 4: CLOUDS OF XEEN



«Might and Magic» фирмы «New World Computing» является одним из самых известных сериалов ролевых игр. В настоящее время он включает в себя пять игр, первая из которых появилась около десяти лет назад. Все игры связаны общей нитью — борьбой двух Древних. Один из них, Корака (**CORAK**) олицетворяет добро, другой, Шелтем (**SHELTEM**) — зло. Их борьба происходит в разных мирах, и ваша задача — помочь Кораку сделать очередной шаг к победе и разрушить планы Шелтема. На этот раз, в четвертой игре серии, вам необходимо истребить злодейского Лорда Ксина — фантастическое существо, поселившееся в замке на облаках и жаждущее владычества над миром. Причем, притязания Лорда Ксина на мир Ксин не ограничиваются лишь титулом. Он готов потопить все в крови при помощи армий с обратной стороны планеты, где правит куда больший злодей — Аламар (пока он, к сожалению, недоступен). А за всем этим виднеются когти Шелтема...

После старта вам предложат следующее меню:

**START A NEW GAME** — начать новую игру. Выбрав эту опцию, вы увидите десять файлов записи. Один из них вам и надо выбрать, щелкнув на него, а затем на **SELECT**, после чего вам предложат ввести имя нового файла. Затем нужно выбрать уровень сложности:

**ADVENTURER** — путешественник;

**WARRIOR** — воин.

На уровне **WARRIOR** врагов заметно больше, при этом в процессе действия уровень уже не поменять. Выберите то, что вам больше по душе — и попадете в игру.

**LOAD A SAVE GAME** — восстановление отложенного состояния. При этом вам предложат выбрать нужный файл и запустить его щелчком на **SELECT**.

**CREDITS** — информация об авторах программы.

И вот, наконец, вы оказались в игре. Экран разделен на пять частей. Самая большая из них — это **Игровое Окно** с «видом из глаз» героев. В данный момент вы видите мостовую, стены по бокам и нечто зеленое, копошащееся впереди — это ваш первый враг. Вокруг Игрового Окна расположены несколько фигурок. Это индикаторы различных событий. Пока действует только одна

из фигурок — летучая мышь вверх, открывающая пасть. Справа от игрового окна расположена **Локальная Карта**. Вернее, сейчас там просто написано «**Might and Magic**», но если вы нажмете туда — там появится карта. Хотя в настоящий момент это картой назвать сложно — ее фрагменты-локации открываются, только когда вы оказываетесь непосредственно в них. А пока на карте видна лишь одна клетка, внутри которой находится стрелка, обозначающая ваш отряд.

Ниже расположены девять опций, которыми управляются действия героев, а также выдается информация о них. Это **Опции Управления**. Под ними — шесть пиктограмм со стрелками, которые мы назовем **Опциями Перемещения**. Наконец, под игровым окном находятся портреты ваших героев. Назовем их **Окном Персонажей**. Над ним расположен небольшой синий камень. Это **Камень Настройки**.

## ИГРОВОЕ ОКНО

Через него вы видите все, что происходит в игре — врагов, детали пейзажа и так далее. Пять фигурок по краям окна означают следующие вещи:

**Фигурка с крыльями** (слева) — если вы находитесь под действием заклинания Левитации, то есть полета, она машет крыльями;

**Фигурка с поднятой лапой** (справа) — если один из персонажей обладает Умением «искать секретные двери», то, когда вы стоите перед стеной, которую можно проломить, фигурка будет махать лапой;

**Головы** (справа и слева) — если вы находитесь под действием заклинания Предвидения, то, когда вы будете, допустим, открывать какой-либо сундук, головы будут либо согласно кивать, подтверждая правильность вашего решения, либо отрицательно мотать, если действие принесет вам только проблемы.

**Летучая мышь (вверху)** — если один из героев обладает Умением «чувство опасности», то мышь будет открывать пасть, когда поблизости есть враги.

## ЛОКАЛЬНАЯ КАРТА

Ну, с ней вроде все ясно. Локации открываются по мере их прохождения. Все объекты обозначены понятно — башни выглядят как башни, болота как болота, в общем, никаких проблем. Главное, что требуется для автоматического картографирования — наличие у одного из персонажей Умения «Картограф». В том составе, который вам дается изначально, этим Умением обладает маг.

## ОПЦИИ УПРАВЛЕНИЯ

**ЛУК** — щелчок сюда прикажет вашим героям сделать залп из метательного оружия — луков, пращей и арбалетов. В оригинальном составе лишь у одного героя есть метательное оружие — короткий лук. Тем не менее, в первом городе выстрел из него сразит любого врага.

**КРИСТАЛЛ** — это пиктограмма использования магии. Выбрав ее, вы увидите на месте Карты и Опций Управления следующую информацию:

- имя заклинателя;
- название заклинания (**CURRENT SPELL**);
- его стоимость в единицах магической энергии и, через дробную черту, в драгоценных камнях (**COST**);
- магическую энергию заклинателя (**CUR SP**).

Чтобы перейти на другого героя, щелкните на его портрет.

В нижней части вы увидите три пиктограммы.

**CAST** — выполнение заклинания.

**NEW** — поменять заклятие. При этом вам надо кликом мыши или нажатием соответствующей цифровой клавиши выбрать из списка новые чары. Список листается пиктограммами со стрелками или курсорными клавишами **ВВЕРХ** и **ВНИЗ**. Фиксация выбранного заклинания производится опцией **SELECT**, после чего вы вновь вернетесь в информацию, но уже с новым заклятием.

**ПАЛАТКА** — нажав на эту пиктограмму, вы отправите ваших героев «на боковую». В течении сна восстанавливаются баллы здоровья (**HP**) и магическая энергия (**SP**), также проходят не прогрессирующие состояния (правда, не все). К сожалению, кроме этого, за время сна снимаются все заклинания, наложенные вами, ухудшаются прогрессирующие состояния и съедается шесть единиц пищи (а если ее не хватает, вам скажут, что герои голодны, и здоровье с магической энергией не восстановятся). К тому же, если враги застанут вас спящими, вам придется туго — проснутся лишь те, кого разбудят удары противников.

**НОГА, ЛОМАЮЩАЯ СТЕНУ** — проломать тонкую стенку или выбить дверь. Тонкие стены скрывают тайные проходы и, в отличие от обычных, занимают не целую квадратную локацию, а лишь являются прослойкой между соседними свободными для хождения. Чтобы обнаружить такую стену, надо следить за индикатором «фигурка с поднятой лапой»,



или почаще пользоваться заклинанием **WIZARD'S EYE**. В проламывании препятствий участвуют двое крайних слева героев. Успех «акции» зависит от их Силы (**MIGHT, MGT**), поэтому ставьте слева тех, чья Сила максимальна. Выбивание преграды отнимает 2 балла здоровья. Если нажать сюда, стоя перед открытой локацией, будет сделан просто шаг вперед.

**НЕЧТО ПЕРЕЧЕРКНУТОЕ** — увольнение героя. Если хотите сделать это, то, щелкнув сюда, выберите портрет нежелательного героя.

**СВИТОК** — Эта опция дает вам информацию о заданиях, которые находятся в стадии выполнения. Здесь имеются следующие меню:

— **ITEMS** — список имеющихся у вас Предметов Поиска — особых предметов, не используемых и не продающихся, но необходимых для выполнения заданий или (если это ключи) для попадания в запертые объекты (башни, подземелья, сфинксы и т.д.);

— **QUESTS** — краткая информация о каждом из выполняемых заданий;

— **AUTO NOTES** — список автоматических примечаний — координаты различных объектов, пароли, надписи и т.п.

**КАРТА** — пиктограмма выводит на экран более обширную карту, чем Локальная.

**ПЕСОЧНЫЕ ЧАСЫ** — выбрав эту опцию, вы увидите некоторую полезную информацию — день недели, время, число и год, а также список наложенных вами заклинаний продолжительного действия.

**ПИСЬМО** — здесь содержится таблица краткой информации о членах отряда. Вы увидите их профессии (**CLASS, CLS**), уровни (**LEVEL, LVL**), баллы здоровья (**HP**), магическую энергию (**SP**), класс доспехов (**AC**) и состояние (**CONDITION, COND**). Ниже будет написано, сколько у вас на руках денег (**GOLD**), драгоценных камней (**GEMS**) и пищи (**FOOD**).

## ОПЦИИ ПЕРЕМЕЩЕНИЯ

Их шесть, они расположены в два ряда (слева направо):

- первый ряд: поворот налево, шаг вперед, поворот направо;
- второй ряд: шаг влево, шаг назад, шаг вправо.



## КАМЕНЬ НАСТРОЙКИ

Здесь вы видите несколько опций, а под ними — название текущего файла записи (**CURRENT GAME**). Это файл, с которым вы работали в последний раз — сохраняя или восстанавливая игру.

Опции:

**EFX: ON/OFF** — включение/выключение спецэффектов;

**MUSIC: ON/OFF** — включение/выключение музыки;

**LOAD: LOAD** — восстановление ранее сохраненной игры;

**SAVE: GAME** — сохранение на текущий файл записи;

**SAVE: AS** — сохранение на новый файл с вводом ему названия, после сохранения этот файл становится текущим;

**QUIT: DOS** — выход в DOS;

**MR. WIZARD: HELP** — после нажатия на эту опцию некий мистер Волшебник перенесет вас откуда угодно (в том числе и из боя) прямо в то место, где вы начали игру (под дверью таверны леди Джеральдины в городе **VERTIGO**). Но за это он возьмет все имеющиеся у вас драгоценные камни (**GEMS**).

## ОКНО ПЕРСОНАЖЕЙ

Здесь вы видите портреты шестерых своих добрых молодцев. Под каждым из них находится камень, цвет которого показывает, как у этого героя со здоровьем. Если он зеленого цвета — герой абсолютно здоров (по крайней мере, с баллами здоровья у него все в порядке). Желтый цвет означает, что герой подранен и здоровье у него меньше максимального. Красный цвет свидетельствует о том, что сил осталось совсем мало. Наконец, если камень принимает синий цвет — здоровье на нуле или ниже, а сам герой в лучшем случае находится в глубоком обмороке.

## Из чего состоит персонаж...

Щелкнув на портрет одного из героев или нажав **F1—F6**, вы увидите полную информацию о нем.

Вверху написано имя персонажа, его пол, раса и профессия.

**ПОЛ** — абсолютно не влияет ни на что, женщины во всем равны мужчинам, в общем, полная эмансипация.

**РАСА** — их пять: Люди (**HUMAN**), Эльфы (**ELF**), Гномы (**GNOME**), Карлики (**DWARF**) и Полуорки (**HALF-ORC**). Каждая раса дает какие-то преимущества в одних свойствах и потери в других. Допустим, Эльфы хорошо колдуют и стреляют, но слабо держат удары, Полуорки — отличные воины, но слабы умом и не могут колдовать, и так далее.

**ПРОФЕССИЯ** — их имеется десять. Каждая опять же влияет на те или иные процессы. К примеру, рыцарь орудует мечом во много раз лучше мага, но вообще не может колдовать. Рассмотрим их:

— **РЫЦАРЬ** — (**KNIGHT**, главное качество — Сила 14) — наилучший боец, с большой силой атаки и быстрым ростом **НР**. К сожалению, не владеет магией. Может носить любые доспехи и оружие;

— **ПАЛАДИН** — (**PALADIN**, главные качества — сила, выносливость и индивидуальность 12) — с мечом паладин ненамного хуже рыцаря, но при этом не чужд магии жрецов. Может носить любое оружие и доспехи;

— **СТРЕЛОК** — (**ARCHER**, главные качества — меткость и ум 12) — это тоже боец, обладающий элементарными познаниями в магии колдунов. Ограничен в выборе доспехов;

— **ЖРЕЦ** — (**CLERIC**, главное качество — индивидуальность 12) — маг, специализирующийся на защите и исцелении. Может использовать почти все доспехи, но только тупое оружие;

— **КОЛДУН** — (**SORCERER**, главное качество — ум 12) — специалист по нанесению вреда сверхъестественными способами. Очень ограничен в выборе оружия и доспехов;

— **ВОР** — (**ROBBER**, главное качество — удача 12) — мастер-медвежатник. Двери без его помощи открыть (выбить) можно, а вот какой-нибудь сундук — никак. Несколько ограничен в выборе доспехов и оружия;

— **НИНДЗЯ** — (**NINJA**, главные качества — скорость и меткость 12) — также мастер по замкам, кроме того, хорошо стреляет. Сильно ограничен в выборе снаряжения;

— **ВАРВАР** — (**BARBARIAN**, главное качество — выносливость 14) — тоже воин, но несколько ограниченный в выборе оружия и доспехов;

— **ДРУИД** — (**DRUID**, главные качества — ум и индивидуальность 14) — помесь колдуна и жреца, сочетающая худшие качества обоих;

— **СТРАННИК** — (**RANGER**, главные качества — скорость, ум и выносливость 12) — еще одна помесь мага и воина, более удачная, чем Стрелок.



Ниже расположены 20 икон, дающие всю информацию о Качествах и некоторых параметрах героев.

**MGT** — Сила. Влияет на мощь ваших атак, на проламывание стен и дверей, на подъем предметов.

**INT** — Ум. Влияет на рост **SP** при повышении уровня у колдунов, стрелков, друидов и странников.

**PER** — Индивидуальность. Влияет на рост **SP** при повышении уровня у жрецов, паладинов, друидов и странников.

**END** — Выносливость. Влияет на рост **HP** при повышении уровня.

**SPD** — Скорость. Определяет очередность вступления в бой.

**ACU** — Меткость. Влияет на точность выстрелов и удачливость в использовании магии.

**LCK** — Удача. Влияет на противостояние вражеским заклинаниям и на избегание ловушек.

**AGE** — Возраст персонажа.

**LVL** — Уровень. Он растет при достижении определенных значений **EXPERIENCE** и определяет, насколько вы хороши в своей профессии. С ростом Уровня повышаются **SP**, **HP**, ваши атакующие и защитные способности.

**AC** — Класс доспехов. Чем он выше — тем сложнее врагу попасть в вас оружием.

**HP** — Баллы здоровья — ваша жизнь. Враги отнимают их своими ударами, когда они доходят до нуля — персонаж теряет сознание, а при некотором отрицательном значении — погибает.

**SP** — Магическая энергия. Она тратится на заклинания.

**RESIS** — Сопrotивляемость. То же, что **AC**, но для магических атак — стихиями, энергией или магией. Делится на шесть частей — по видам атак.

**SKILLS** — ваши Умения. Смотрите ниже.

**AWRDS** — Титулы, полученные этим героем за выполнение заданий.

**EXPERIENCE** — Очки опыта. Начисляются за убитых врагов и выполненные задания. При достижении определенных значений вы можете повысить уровень.

**PARTY GOLD** — Число денег у отряда.

**PARTY GEMS** — Число драгоценных камней у отряда.

**PARTY FOOD** — Количество пищи.

**CONDITION** — Состояние (см. ниже).

Клик на любую из этих опций (или нажатие **ENTER** после выбора опции курсорными клавишами) выдаст более полные сведения — полный список **AWRDS**, **RESIS** и **SKILLS**, рейтинг Качеств и так далее.

## Умения

Это важные навыки, также влияющие на ваше существование в игре.

**ARMS MASTER** — повышает точность ударов. Рыцари изначально обладают этим навыком.

**ASTROLOGER** — влияет на рост **SP** у тех, кто владеет магией колдунов.

**BODY BUILDER** — влияет на рост **HP**.

**CARTOGRAPLER** — если в отряде нет героя с этим навыком, на обеих картах новые локации открываться не будут. Колдуны изначально являются картографами.

**CRUSADER** — только если все персонажи являются крестоносцами, вас будут пускать в замки. Крестоносцами сразу становятся паладины.

**DANGER SENSE** — если в отряде есть герой, обладающий этим умением, при приближении врага летучая мышь сверху экрана начнет открывать и закрывать пасть. Представители расы Карликов обладают этим навыком.

**DIRECTION SENSE** — если у одного из героев оно есть, на камне Настройки появляется буква, означающая сторону света, в которую вы смотрите. Этим умением обладают Друиды.

**LINGUIST** — лингвисты могут читать надписи на незнакомых языках, например, подсказки на статуях.

**MOUNTAINER** — горцы могут ходить по горам (что естественно). Если в отряде есть два горца — горы перестанут быть для вас помехой.

**MERCHANT** — купец. Не обладающие этим умением герои вынуждены продавать ненужное снаряжение за полцены, тогда как купцы — по номиналу.

**PATH FINDER** — то же, что и **MOUNTAINER**, но для лесов. Этим навыком «по определению» владеют Странники.

**PRESTIDIGITATOR** — не знаем как, но здорово влияет на магию колдунов и их последователей (стрелков, друидов, странников).

**PRAYER MASTER** — влияет на рост **SP** у тех, кто владеет магией жрецов.

**SPOT SECRET DOORS** — если один из шестерки обладает этим талантом, то фигурка в правом нижнем углу Игрового Окона машет лапой, если вы стоите перед стеной, которую можно сломать. Гномы рождаются с этим Умением.

**SWIMMER** — если все шестеро являются пловцами, вы можете передвигаться по рекам и прибрежным водам. Люди умеют плавать с детства.

**THIEVERY** — воровство. Только обладающий этим умением (которое, кстати, измеряется в баллах) может вскрывать сундуки и тому подобные объекты. Ворами по призванию являются Ниндзя и... Воры (кто бы мог подумать?).

Значения умений **TRACKER** и **NAVIGATOR** нам неизвестны. Знаем только, что навигация как-то связана с пустынями...

## Состояния

Их много. Самое лучшее — это **GOOD** (то есть, фактически, никакого состояния нету). Иногда **GOOD** может быть отягощено плюсами, если вы используете некоторые заклинания, повышающие защищенность, уровень, атакующие возможности и т.п.

Все остальные состояния — плохие. Их можно разделить на две группы — прогрессирующие и непрогрессирующие.

Прогрессирующие отмечены желтым цветом. Они растут со временем и рано или поздно приводят к гибели персонажа. Эти состояния: Отравление (**POISONED**), Болезнь (**DISEASED**), Проклятье (**CURSED**) и Безумие (**INSANE**). Кроме того, есть еще два менее опасных прогрессирующих состояния — это Слабость (**WEAK**) и Алкогольное Опыянение (**DRUNK**). В отличие от первых четырех, растущих постоянно, слабость растет, только когда герои бодрствуют, и снимается сном, а опыянение растет с каждой выпитой рюмкой (об этом ниже), а исчезает само по себе, превращаясь опять же в слабость (похмелье?). Прогрессирующие состояния, меняясь, влияют на Качества героя, понижая одни и повышая другие. Например, у безумца растет Сила, но падает Ум и Меткость. Когда состояние снимается, Качества принимают прежние значения.

Непрогрессирующие состояния не ухудшаются со временем или с совершением каких-либо действий. Они отмечены красным (не несущие прямой опасности для жизни) или синим (опасные) цветами.



К неопасным относятся: Сон (**ASLEEP**), Паралич (**PARALYSIS**), Смущение (**CONFUSED**), Депрессия (**DEPRESSED**). Первые два временно лишают героя подвижности и возможности участвовать в бою — паралич надолго, сон — до первого ранения. Двое других — уменьшают некоторые параметры. При этом баллы здоровья персонажей не меняются. Сон, депрессия и смущение проходят со временем, о параличе информации на этот счет не имеется.

К опасным относятся состояния, при которых число **HP** опускается до нуля и ниже. Это: Обморок (**UNCONSCIOUS**), Окаменение (**STONED**), Смерть (**DEAD**) и Уничтожение (**ERADICATED**).

Обморок является промежуточной стадией между жизнью и смертью. Герой теряет сознание, когда число баллов здоровья становится отрицательным. При достижении определенного отрицательного значения **HP** герой умирает. В бессознательном состоянии герой неспособен что-либо делать. Сознание можно вернуть сном.

Окаменение — самое страшное из состояний неподвижности. Не восстанавливается сном и не проходит со временем.

Смерть — тут все ясно.

Уничтожение — это еще страшнее смерти — не остается даже трупа, только горсть пепла. Все снаряжение уничтоженного героя ломается (**BROKEN** — см. ниже). Уничтоженного не восстановить даже универсальным целительным заклинанием **DIVINE INTERVENTION**.

Все «синие» состояния делают героев неподвижными. Если героя в одном из этих состояний бросить в бою, бежав здоровыми персонажами — он умрет. Если все герои оказываются в этих состояниях, игра завершается.

В правой части экрана находятся четыре пиктограммы:

**ITEM** — переход в «вещмешок» героя;

**QUICK** — аналогично опции **ПИСЬМО** в Опциях Управления;

**EXCH** — поменять двух героев местами;

**EXIT** — вернуться в Игровое Окно.

## «Вещмешки»

Выбрав опцию **ITEM**, вы окажетесь в меню работы с предметами. Здесь вы увидите следующие опции:

**WEAP** — список оружия (**WEAPON**);



**ARMOR** — список доспехов (**ARMOR**);

**ACCES** — список «бижутерии» (**ACCESSORIES**);

**MISC** — список магических предметов (**MISCELLANEOUS**);

**EQUIP** — одеть предмет на тело или вооружиться оружием (**EQUIP**);

**REM** — снять предмет или убрать оружие (**REMOVE**);

**DISC** — выбросить предмет (**DISCARD**);

**QUEST** — аналогично опции **СВИСТОК** (см. «Опции Управления»).

## ПОЛЕЗНЫЕ ПРЕДМЕТЫ

**ОРУЖИЕ** — оно бывает трех видов: метательное и ручное двух типов: обычное и двуручное. Вы можете одновременно использовать 1 метательное и 1 ручное оружие. Чтобы вооружиться, щелкните на нужный предмет (или нажмите номер в списке), а затем — на **EQUIP**. Если вы хотите поменять оружие — снимите старое, нажав на него, а затем на **REM**, после чего установите новое. Чтобы выкинуть предмет, нажмите на него и на **DISC**. Установленное оружие обозначается пиктограммой (лук для метательного, булава для обычного и нечто желтое — для двуручного).

**ДОСПЕХИ** — они делятся на шесть разновидностей — собственно доспехи (**MAIL** и **ARMOR**, обозначены панцирем), щиты (**SHIELD**, выглядят как щит), шлемы (**HELM**, выглядят как и полагается шлемам), сапоги (**BOOTS**), перчатки (**GAUNTLETS**) и плащи (**CLOAKS** и **CAPS**, обозначены капюшоном). Герой может одеть по одному из предметов каждого типа. Смена производится аналогично оружию.

**БИЖУТЕРИЯ** — сюда входят: пояса (**BELT**), кольца (**RING**), ожерелья (**NECKLACE**, **AMULET**) и броши (**MEDAL**, **SCARAB**, **CAMEO**). Вы можете одеть по одному поясу и ожерелью и по два кольца и броши.

**МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ** — здесь предметы, которые содержат в себе заклинания. Их не нужно одевать или снимать, их можно только использовать (опция **USE** вместо **EQUIP**). Правда, опция **REM** здесь имеется, но не действует.

Кроме вышеописанного способа одевать, снимать и выбрасывать предметы, можно действовать в обратном порядке — включить опцию, и после появления вопроса **EQUIP (REMOVE, DISCARD) WHICH ITEM?** выбрать нужный предмет.



**ЗАКОЛДОВАННОЕ ОРУЖИЕ, ДОСПЕХИ И БИЖУТЕРИЯ** — кроме обычного оружия и доспехов также встречается заколдованное. Оно имеет определенные атрибуты, связанные либо с материалом изготовления, либо с качествами и некоторыми другими параметрами героев, либо со сверхъестественными силами. А бижутерия может быть только заколдованной — просто кольцо или брошь вы нигде не найдете.

**АТРИБУТЫ МАТЕРИАЛОВ** — оружие, обладающее атрибутом материала, например, **DIAMOND SCIMITAR** (алмазный ятаган) или **LEATHER MAUL** (кожаный молот?!), имеет по сравнению с обычным повышенную пробивную (**TOHIT**) и поражающую (**DAMAGE**) способности.

Доспехи с атрибутом материала обладают повышенным **АС**. Надо отметить, что такие материалы, как дерево (**WOODEN**), медь (**BRASS**) и бронза (**BRONZE**) **TOHIT** оружия увеличивают, а вот **DAMAGE** оружия и **АС** доспехов ухудшают. Например, просто щит (**SHIELD**) имеет **АС + 4**, а медный щит **АС + 2**. С доспехами, в «обычном» состоянии имеющим низкий **АС**, получается абсурдная вещь: допустим, просто сапоги (**BOOTS**) имеют **АС + 1**, а медные сапоги — **АС 1**, то есть, вы одеваете предмет снаряжения и ваша защита ухудшается (!).

Бижутерию с атрибутами материалов можете сразу продать или выбросить — она ничего не дает.

**АТРИБУТЫ КАЧЕСТВ** — оружие, доспехи и бижутерия этой группы обладает свойствами, повышающими качества (например, силу или меткость) или параметры (например, число **HP** или даже рейтинг Умения **THIEVERY**). К примеру, пояс Ветра (**WIND BELT**) повышает скорость на 10, перчатки Грома (**THUNDER GAUNTLETS**) — силу на 17, а Бронированное кольцо (**ARMORED RING**) — **АС** на 4.

**АТРИБУТЫ СИЛ** — предметы из этой группы не влияют на Качества и по боевым свойствам аналогичны незаколдованному оружию, но они содержат в себе одну из шести сверхъестественных сил — магию, энергию или одну из стихий — Огня, Холода, Электричества или Яда/Кислоты. Оружие, обладающее одним из атрибутов сил, кроме обычного удара, наносит магическую атаку с использованием этой силы, и на защиту от нее влияет уже не **АС**, а сопротивляемость (**RESISTANCE**) противника. Например, **SCORCHING BROADSWORD**, кроме нормальной атаки, отнимающей в случае попадания **9—12 HP**, наносит удар Огнем с силой +25. Доспехи же и бижутерия повышают вашу сопротивляемость этой силе. К примеру, Ядовитое ожерелье (**VENOMOUS NECKLACE**) повышает сопротивляемость Кислоте/Яду на 15.

Чтобы передать предмет от одного персонажа другому, просто выберите его, а потом щелкните на портрет другого героя.

## БОЙ С ВРАГАМИ



Итак, разобравшись со всем управлением, вы возвращаетесь в игру и идете к той самой копошащейся зеленой массе впереди. Это — слизень (**SLIME**). С каждым вашим шагом он будет двигаться к вам, пока вы не окажетесь с ним в одной локации (если, конечно, вы раньше не расстреляли его из лука). После соприкосновения начинается бой. Первый удар наносит тот, у кого максимальный показатель **SPEED**. В бою на месте карты появляется название противника. Если оно зеленого цвета — враг здоров, желтого — ранен, красного — при смерти. Если противников больше одного (максимум трое), то, нажав на название, вы можете выбрать того, кого будете атаковать.

В бою часть опций Управления меняется.

Рассмотрим их.

**СКРЕЩЕННЫЕ МЕЧИ** — «быстрый бой», исполнение запрограммированного действия (см. ниже).

**КРИСТАЛЛ** — исполнение заклинания. Происходит так же, как и в небоевом режиме, но вы не можете переключиться на другого героя.

**ЧЕЛОВЕК, ПРОНЗЕННЫЙ МЕЧОМ** — атака.

**ОПРОКИНУТАЯ БУТЫЛОЧКА** — использование героем магического предмета. При этом вы попадаете в список предметов. Далее щелчок на **USE** и на нужный предмет.

**БЕГУЩИЙ ЧЕЛОВЕК** — бегство из боя. Против медлительных противников помогает, при этом трус исчезает и присоединяется к отряду после боя.

**ЧЕЛОВЕК СО ЩИТОМ** — отражение предстоящего удара противника.

**ДВА МЕЧА** — программирование «быстрого боя». Вы видите режим, в котором сражается герой (**CURRENT**), это может быть — атака (**ATTACK**), защита (**BLOCK**), бегство (**RUN**) и заклинание (**CAST**). Нажимая на **NEXT**, выберите нужный режим и выйдите. Теперь, при нажатии на **СКРЕЩЕННЫЕ МЕЧИ**, ваш герой каждый свой ход будет выполнять это действие.

Остальные две опции аналогичны тем, что имеются в опциях Управления. По ходу боя вы всегда можете перераспределить предметы между героями. Особенно это важно для магических вещей, так как герой может использовать только тот предмет, которым владеет сам. Также вы можете по очереди передавать от героя к герою какое-нибудь особо мощное оружие, чтобы каждый смог нанести им удар. Обездвиженный герой (см. Состояния) никакого участия в бою не принимает.

## РАБОТА С ОБЪЕКТАМИ

Все объекты вне зависимости от того, что они собой представляют, делятся на две группы.

К первой относятся объекты, занимающие локацию. Сюда относятся: прилавки в различных заведениях, деревья в клумбах и кровати (можно обыскать), шатры и повозки (можно поговорить с тем, кто внутри), статуи (можно прочесть надписи), башни, склепы, замки и сфинксы (можно войти), сундуки и ящики (можно открыть), бочки (можно выпить содержимое) и многое другое.

Ко второй группе относятся объекты, занимающие прослойку между локациями. Это запертые двери и решетки (можно открыть), саркофаги в нишах (можно поднять крышку), предметы в нишах (можно взять или выпить, если это напитки), черепа (могут дать информацию или за плату что-либо сделать), надписи на стенах (можно прочесть), кнопки на стенах (можно нажать), рубильники (можно дернуть) и так далее.

Чтобы сделать что-либо с объектом, надо встать в одной локации с ним (если он из первой группы) или перед ним (если он относится ко второй) и щелкнуть на Игровое Окно (или нажать пробел). Вам сообщат, что это за предмет и что с ним надо делать, после чего либо потребуют выбрать героя, который совершит необходимое действие (щелкнуть на портрет или нажать **F1–F6**), либо предложат подтвердить желание (клик на «палец вверх» для подтверждения или на «палец вниз» для отказа, либо нажатия **Y** или **N** соответственно). Если вы находитесь перед дверью, шагните сквозь нее. Если не получится — значит, заперто (подумал Штирлиц), и надо ее открывать по вышеописанной схеме.

Деньги, камни и снаряжение, «выпадающее» из убитых врагов, вы подбираете автоматически, также, как и то, что найдете в сундуках, ящиках и других контейнерах, включая клумбы и саркофаги.

## ЗАВЕДЕНИЯ

Их имеется шесть видов — таверны, кузницы, ристалища, банки, храмы и гильдии (Магов). Чтобы воспользоваться их услугами, надо найти мраморный прилавок и, встав в его локацию, щелкнуть на экран или нажать пробел.

### Таверны (TAVERN)

Здесь вы можете выпить (**DRINK** — вот откуда берутся «рюмочка-другая»), купить пищу (**FOOD**, при этом у вас спросят подтверждения), дать «на чай» (**TIP**, если вы предварительно выпи-



ли — у вас возьмут монетку и сообщат какие-нибудь интересные сведения) и послушать разговоры (**RUMORS**). Также вы можете создать себе новых персонажей. Для этого выберите **SIGN IN**, после чего попадете в соответствующий режим. В верхней части игрового окна будет список героев с указанием имени, пола, расы и профессии, а ниже — ряд опций. **UP** и **DOWN** листают список.

**DEL** — стирает персонаж.

**REM** — убрать героя из отряда. Чтобы поставить другого героя на его место, просто щелкните на нужный портрет.

**CREATE** — создать персонаж.

Нажимая в этом режиме на стрелки рядом с портретом, вы меняете лицо персонажа, тем самым меняя его пол и расу. Щелкнув на **REROLL**, вы можете случайным образом изменить значения Качеств будущего героя. В соответствии с Качествами в правом верхнем углу белым засвечиваются названия профессий, которые может иметь персонаж. Нажав на пиктограмму рядом с названием качества, вы можете поменяться значением этого качества со значением другого, чтобы создать лучшие условия или получить возможность выбора доселе недоступной профессии. Чтобы выбрать профессию, щелкните на пиктограмму рядом с названием. Теперь выберите **CREATE** и введите новому герою имя, после чего он автоматически сохранится и станет доступен для присоединения к отряду. Количество возможных персонажей ограничивается числом имеющихся в программе портретов.

## Храмы (TEMPLE)

Здесь вы можете Снять Проклятие (**UNCURSE**), Вылечиться (**HEAL**), что восстанавливает все **HP** и снимает любые состояния, кроме проклятия, и пожертвовать Деньги (**DONATION**).

## Кузницы (STORE)

Здесь вы увидите только одну опцию — Ознакомиться с Товарами (**BROWSE**). Щелкните на нее — и увидите список оружия с пиктограммами, обозначающими их применение (см. Оружие). Справа указана цена (**COST**) каждого предмета, а сверху — имеющиеся у вас деньги (**GOLD**). Нажимая на уже знакомые **ARMOR**, **ACCES**, **WEAP** и **MISC**, вы переключаетесь с одного типа предметов на другой. Левее расположены еще четыре пиктограммы:

**BUY** — включение режима покупки (стоит изначально);

**SELL** — включает режим продажи ваших предметов;

**IDENTIFY** — включает режим идентификации предмета. Здесь вы увидите:

**PROFICIENT CLASSES** — профессии, представители которых могут использовать этот предмет;

**TO HIT MODIFIER** — пробивная способность (для оружия);

**PHYSICAL DAMAGE** — поражающая способность (для оружия);

**ELEMENTAL DAMAGE** — поражение Силами (для оружия с атрибутом Сил);

**ELEMENTAL RESISTANCE** — сопротивляемость (для доспехов и бижутерии с атрибутом Сил);

**ARMOR CLASS BONUS** — класс доспехов (для доспехов);

**ATTRIBUTE BONUS** — влияние на Качества;

**SPECIAL POWER** — особые свойства (для магических предметов или для оружия с такими свойствами). Например, у оружия со свойством **UNDEAD EATER** (пожиратель Нежити) при попадании в Нежить (призраки и оживленные мертвецы) поражающая способность утраивается;

**FIX** — ремонт сломанного (**BROKEN**) снаряжения.

## Банки (BANK)

Здесь вы можете положить деньги и камни на счет под проценты. Войдя в банк, вы увидите, какая сумма у вас на руках, а какая — на счету. Внизу — две опции:

**DEP** — позволит вам положить на счет деньги или камни;

**WITH** — снять со счета.

Выбрав нужную опцию, щелкните на **GOLD**, если хотите положить/снять деньги, или на **GEMS**, если камни, после чего введите с клавиатуры нужную сумму.

## Ристалища (TRAINING)

В этих помещениях за плату вы повышаете уровни своих героев. Если вам говорят, что герой **ELIGIBLE** для нового уровня, щелкните на **TRAIN**.



## Гильдии (GUILD)

Никакие это не гильдии, а просто лавки заклинаний. Чтобы там «отовариваться», надо предварительно стать членом гильдии (**GUILD MEMBER**). Здесь вы можете либо купить заклинания (**BUY SPELLS**), либо получить о них информацию (**SPELL INFO** — пользуйтесь этим, потому что за отсутствием места здесь информации по заклинаниям не будет).

Кроме того, вы найдете **Зеркало** (выглядит как змея с голубым камнем). Щелкните на него и вам предложат ввести названия места, куда вы хотите направиться, после чего вас перенесут туда.

В гномьих шахтах есть свои телепортеры, которые переносят вас только от шахты к шахте.

В ящиках (**CRATE**) и кучах падали (**GARBAGE**) часто могут прятаться монстры, которые появляются, когда вы начинаете осмотр. То же касается гробов и саркофагов. Двери и сундуки часто бывают заминированы, поэтому двери лучше выбивать.

В игре множество загадок и подсказок к ним. Не пытайтесь вникнуть в их буквальный смысл.

Чтобы войти в замок, надо быть крестоносцами.

Перемещаться по облакам можно лишь при помощи заклинания Левитации.

Некоторые пароли и решения:

— на четвертом этаже Введминой Башни (**WITCH'S TOWER**) череп на стене спросит пароль. Ответ — **ROSEBUD**;

— в замке Базенджи (**CASTLE BASENJI**) пароль — **THERE WOLF**;

— имя Сфинкса — **GOLUX**.

Чтобы открыть гроб графа Драко (**COUNT DRACO**) в городе **NIGHTSHADOW**, дождитесь наступления ночи и на всех трех циферблатах установите девятки.

В игре масса заданий. Подавляющее их большинство не имеет никакого отношения к сюжету и служит только для набора опыта и денег. Мы опишем только основную сюжетную линию. Итак:

Далеко к югу от города, где вы начинаете, имеется избушка. В ней одна старушенция попросит вас вернуть ей рог единорога, похищенный вредными ведьмами из одноименной (Ведьминой) Башни. К счастью, она (старушка, конечно, а не Башня) достаточно сообразительна, чтобы дать вам ключ. Рог находится на верхнем этаже. Чтобы попасть к нему, скажите черепу пароль (см. выше).

Взяв рог, вернитесь к старушке. Там будет единорог, и он сделает вас всех крестоносцами. Теперь идите в Замок Барлок (**CASTLE BURLOCK**), что к западу от первого города. Там найдите королевского советника Артемуса (**ARTEMUS**) и он прикажет вам найти и освободить мага Кродо (**CRODO**). Затем идите на юг от города **RIVERCITY** и купите разрушенный замок (**NEW-CASTLE**). Теперь идите к городу **NIGHTSHADOW**. Около него, в шатре, сидит русалка (**MERMAID**). Она даст вам Входной Камень от Храма Яка (**TEMPLE OF YAK**). Идите к востоку в храм и возьмите столько королевских мегакредитов (**KING'S MEGACREDIT**, выглядит как монета), сколько найдете — но не меньше пяти! Затем идите вновь в замок Барлак и заплатите пять кредитов Главному Строителю (**MASTER BUILDER**). За это он пошлет рабочих, которые отстроят первый этаж вашего замка. Идите туда и получите Входной Камень от Склепа Тысячи Ужасов. Там тоже собирайте кредиты. Заплатив опять главному Строителю, получаем второй этаж **NEW CASTLE**, а там — Камень от Зала Големов.

Теперь идите в Пещеру Иллюзий (**CAVE OF ILLUSIONS**) посередине озерца к востоку от города **WINTERKILL**. На нижнем этаже череп за 300 камней продаст ключ от Башни Высшей Магии (**TOWER OF HIGH MAGIC**). Идите туда (она находится в лесу к западу от **NEW CASTLE**). Внутри, в одном из сундуков, находится ключ от Башни Дарзога (**DARZOG'S TOWER**) — колдуна, похитившего Кродо. Башня находится на острове посередине Глубокой Воды, между **RIVERCITY** и Заком Барлок. Ее второй этаж усеян телепортерами, переносящими на первый, а ваши **SP** в башне сходят на нет, поэтому обзаведитесь магическими предметами с заклинанием Прыжка (**JUMP**). Кродо находится на третьем этаже, но попасть туда можно только через четвертый, по веревке. Освободив его, идите к Артемусу, и он разрешит вам строить подземелье в вашем замке. Идите к главному Строителю, заплатите еще раз — и подземелье готово. Теперь направьте свои стопы к замку. Пароль подземелья — **LABORATORY**. Внутри, в самом центре, вы найдете Меч-убийцу Ксина (**XEEN SLAYER SWORD**) — единственное оружие, которым можно поразить вашего врага.

Вернитесь в башню Дарзога и пройдите на облака. Там будет пять шатров. В четырех из них проводятся соревнования на Силу, Выносливость, Скорость и Меткость. Чтобы выиграть в них, надо выбирать персонажа, у которого соответствующее Качество больше 100. За каждую победу вы получаете куклу (**DOLL**). Имея все четыре куклы, идите в пятый шатер, где поменяете их на **CUPIE DOLL**. С ней идите в Замок Ксина (**CASTLE XEEN**) на тех же облаках. Найдите Лорда и убейте его Мечом-убийцей. Теперь подойдите к Шестому Зеркалу (такое же, как в городах) и щелкните на него. Игра закончена. Жезл

Темпорального искажения (**XEEN'S WAND OF TIME DISTORTION**), снятый вами с трупа Ксина, разрушит Зеркало, а вместе с ним — и Замок Ксина.

Надеемся, наше краткое описание поможет вам в исследовании этого замечательного мира и, возможно, станет «Инструкцией по выживанию».

Желаем успеха!

## Информация

**Название:** Might and Magic-4: Clouds of Xeen

**Год:** 1992

**Фирма:** New World Computing

**Размер архива:** 8,9 Mb

**Размер на диске:** 15 Mb

**Игроков:** 1

**Управление:** клавиатура, мышь





# MORTAL KOMBAT 2

Пожалуй, нет среди любителей компьютерных игр ни одного человека, который бы не знал о «Mortal Kombat». Игра, сделанная в жанре «восточных единоборств», буквально захватила весь мир. На сегодняшний день она существует почти на всех игровых приставках, включая даже «Gameboy».

В чем же заключался повальный успех «Mortal Kombat»? Прежде всего это исполнение игры. Большие фигурки бойцов двигаются настолько естественно и пластично, что порой забываешь о том, что все происходящее — это только изображение на экране монитора, а не реальный поединок в вашем присутствии и при вашем непосредственном участии. Подобного реализма удалось достичь благодаря использованию при создании игры последних достижений в области компьютерной графики. В роли бойцов снимались живые артисты. Их движения и были «сняты» и перенесены в игровой мир «Mortal Kombat». Отсюда и реализм движения, и достоверность пластики. Все действие происходит на фоне восточных пейзажей, придавая самой игре неповторимый «местный» колорит.

Важным достижением создателей программы можно считать и то, что им удалось наделить своих героев не только быстротой, силой, ловкостью, богатыми боевыми навыками, но и подарить им интеллект, способность мыслить в ходе поединка, подстраиваться под манеру ведения боя противником. Отсюда — невозможность играющему применить раз за разом один и тот же отработанный прием. Компьютер, особенно на хорошем уровне, быстро накажет незадачливого игрока. Поэтому, проходя по сюжету «Mortal Kombat» дальше и дальше, приходится все время творить, совершенствовать ранее приобретенные навыки и выдумывать что-то новое, необычное. Эта изюминка и стала, на наш взгляд, основным моментом, притягивающим к игре все новых и новых поклонников.

Однако, достигнув совершенства в боевых искусствах и пройдя игру до конца, фанаты оказались как бы в вакууме. Ничего достойного «Mortal Kombat» на рынке компьютерных игр не оказалось. Однако ждать пришлось недолго. В конце 1994 г. фирма «Midway» всем почитателям жанра подарила свой новый шедевр «Mortal Kombat 2», который явился непосредственным продолжением первой части.

Вкратце напомним предысторию.

На одном из островов проходит турнир среди лучших мастеров единоборств. Организатор и вдохновитель турнира — маг Шан



Цун. Турнир отличается особой жестокостью и немилосердием — бой продолжается исключительно до смерти одного из противников. Победитель турнира попадает в Зал Славы. Такова явная сюжетная линия. На самом деле, как выясняется позже, все обстояло несколько иначе.

Турнир Шан Цуна был лишь незначительной частью (к тому же неудавшейся) некоего глобального плана, основной целью которого было порабощение Земли. Мы с вами должны были стать рабами Иных Миров. Причем Шан Цун оказывался не более, чем исполнителем чужой воли, который в случае победы и установил бы на Земле новые порядки. А во главе всего клана стоял некий маг Шао Кан, повелитель Иного Мира. Но планы — планами, а жизнь часто вносит в них свои коррективы, даже если это планы мага. Шан Цун проиграл (не без вашей помощи) и теперь все надо начинать сначала...

Было решено провести новый турнир. Но уже не на Земле, а непосредственно в Другом Мире. Шао Кан простил Шан Цуну ошибку, вернул старику молодость и отправил его самого на турнир, чтобы тот смог расчитаться со своими обидчиками. В помощь Шан Цуну был отдан четверорукий человеко-тигр Кин-таро (брат усопшего Горо из «МК 1»), а также особо приближенные к Шао Кану его личные телохранители — Милена и Китана, очень опасные барышни. Есть в структуре «МК 2» и другие изменения.

Количество бойцов, участвовавших в турнире, увеличилось до двенадцати. Причем из семи старых остались только пятеро: **Liu Kang** (победивший в первой игре и ставший главным обидчиком Шан Цуна), **Subzero**, **Scorpion**, **Raiden** и **Johnny Cage**. **Sonya** и **Kano** из состава участников были выведены. Теперь их тела, скованные цепями, украшают один из уровней.

Вновь прибывшая команда составила таким образом сразу семь человек. Помимо уже упоминавшихся выше **Kitana** и **Mileena**, есть еще пятеро: сам **Shang Tsung**, **Jade**, **Smoke**, **Noob Saibot** и **Reptile**, скрытый герой из «МК 1». Что же, вкратце, представляют из себя основные действующие лица «Mortal Kombat»?

— **LIU KANG** — победитель первого турнира. Если тогда он пришел, чтобы побороть бесчестного мага Шан Цуна и вернуть турниру благородство и чистоту, то теперь его цель еще более серьезна. Он должен отомстить за смерть своих близких. Вернувшись домой с победой, он нашел свой монастырь сожженным, а друзей — убитыми. Догадаться, чьих это рук дело, было не трудно.

— **JOHNNY CAGE** — мастер кик-боксинга, не знавший тогда о беспощадных правилах турнира. Теперь он сопровождает **LIU KANG** в иной мир, чтобы завершить дело — уничтожить власть Шан Цуна окончательно.

— **JAX** — офицер американского спецназа. Мастер боевых единоборств. После исчезновения агента Сони Блейк (из «МК-1»), он должен ее найти и спасти.

— **RAIDEN** — бог грома по японской мифологии, но, как и в «МК 1», в обличье человека. Не сумев в первом турнире получить душу Шан Цуна, он попытается это сделать снова. Его задача — не дать силам зла реализовать свои планы.

— **KUNG LAO** — шаолиньский монах, потомок великого **KUNG LAO**, которого **GORO** убил пятьсот лет назад.

— **SUBZERO** — таинственно вернулся после гибели в первом турнире. Он долго искал Шан Цуна, пытался даже убить его в другом мире. Но тогда это не получилось. Однако, он не теряет надежды.

— **SCORPION** — призрак ниндзя, которого когда-то убил **SUBZERO**. Как и в первом турнире, здесь он потому, что узнал о возвращении своего убийцы и полон жажды мести.

— **BARAKA** — возглавлял нападение на шаолиньский монастырь. Безжалостен и предан своим хозяевам. Шао Кан очень рассчитывает на него.

— **REPTILE** — личный охранник Шан Цуна. Останавливает всех, кто пытается причинить хозяину вред.

— **KITANA** — личный убийца, особо приближенная к Шао Кану девушка. Красива и безжалостна. Чрезвычайно опасна. Ненавидит свою сестру, Милеену.

— **MILEENA** — тоже личный убийца Шао Кана. Также красива и жестока. К Китане относится без малейшей симпатии, хочет остановить ее любой ценой.

— **SHANG TSUNG** — получивший новую молодость главный злодей первой игры. Это его вторая попытка. Если и она закончится провалом, Шао Кан его не пощадит. Обладает уникальной особенностью — мгновенно превращается в любого из бойцов.

Помимо этих персонажей, явно присутствующих в игре, есть еще несколько «скрытых» героев.

Мы насчитали троих.

— **JA'DE** — одетая в зеленое женщина-ниндзя. Нечто среднее между Китаной и Милееной. Она обитает на уровне, обозначенном вопросительным знаком. Попасть к ней не очень просто. Для этого необходимо победить предыдущего соперника только за счет ударов ногами, точнее, нижнего удара ногой. Если это удалось — вы отправитесь на бой с ней далеко от места, где проходит сам турнир. Вообще-то делать это мы вам не советуем. После расправы с Джейд, ваш следующий соперник, Шан Цун,



ведет поединок как-то уж особенно яростно, и пройти его в этом случае становится очень трудно.

— **SMOKE** — ниндзя, похожий на **SUBZERO**, только еще окутан дымом. Его можно найти на уровне с парящими камнями и фигурами в домино. Соперник очень сильный и увернуться от его гарпуна почти не реально.

— **NOOB SAIBOT** — черный ниндзя. Его можно увидеть, выиграв все предыдущие поединки.

И, наконец, последние противники в турнире: **KINTARO** и **SHAO KAHN**.

Что касается последнего, он оказывается не таким уж сильным бойцом, как, наверное, должно было быть. Во всяком случае, если вам удалось до него добраться, победить его вполне по силам.

А вот предыдущий соперник, Кинтаро, действительно может стать для вас камнем преткновения. Он — самый грозный мастер в игре. Хорош и в защите, и, особенно, в атаке. Быстр и беспощаден. К тому же, у него четыре руки, и все гораздо длиннее ваших. Владеет массой специальных приемов. Но и он смертен.

Еще несколько моментов, отличающих «Mortal Kombat 2» от своего предшественника.

Фигурки бойцов уменьшились в размере. Это дало возможность разработчикам убыстрить темп игры, сделать бой еще более динамичным. За счет уменьшения размера бойцов улучшилась и их прорисовка.

Заметно изменился и задний план арен, на фоне которых происходит действие. Он стал гораздо более интересен и очень разнообразен (чего стоит, хотя бы, живой лес, в котором ведется поединок).

Теперь вернемся непосредственно к игре. Для тех, кто начинает знакомство с «Mortal Kombat» сразу со второй части, представим основное игровое меню (после загрузки, если не трогать кнопки клавиатуры, можно в демонстрационном режиме познакомиться с манерой ведения боя всех без исключения, основных персонажей. Это небесполезно. Во всяком случае, вы будете знать с кем предстоит иметь дело в дальнейшем).

Итак, игровое меню.

Никаких особых сложностей в нем нет, все достаточно просто.

**CONTROL 1.** Возможны три варианта:

- **KEYBOARD;**
- **JOYSTICK 2 KEYS;**
- **4 BUTTON JOYSTICK.**

## **CONTROL 2.**

Два варианта в зависимости от **CONTROL 1.**

**DIFFICULTY** — уровень сложности:

- **VERY EASY** (очень легкий);
- **EASY**;
- **MEDIUM**;
- **HARD**;
- **VERY HARD** (очень тяжелый).

**DETAIL** — детализация изображения на мониторе (зависит от быстродействия вашего компьютера):

- **LOW**;
- **MEDIUM**;
- **HIGH**.

**SOUND** — выбор звуковой карты. Возможны шесть вариантов.

Далее идут технические параметры установки звука:

- **PORT ADDRESS**;
- **IRQ**;
- **DMA CHANNEL**.

**FX VOLUME** — громкость звукового сопровождения (от **OFF** до **10**).

**PLAYER 1 KEYS** — поскольку в режиме турнира вам придется играть за игрока номер 1, выберите для него удобные вам кнопки. Но перемещение в стороны и прыжки лучше всего завести на клавиши управления курсором.

Далее выберите кнопки для ударов:

- **HIGH PUNCH** — верхний удар рукой;
- **LOW PUNCH** — нижний удар рукой;
- **HIGH KICK** — верхний удар ногой;
- **LOW KICK** — нижний удар ногой;
- **BLOCK** — блок.

Для того, чтобы вывести игрока номер 1 на клавиши курсора, сначала выберите для него любой, самый бессмысленный вариант. Затем выберите управление для игрока номер 2. После этого вернитесь к **PLAYER 1** и произведите «чистовую», правильную расстановку. Теперь останется только подтвердить выбор для **PLAYER 2**.



Если вы будете играть **PLAYER 1** на джойстике, вышеуказанные манипуляции теряют необходимость.

**EXIT & SAVE** — запись сделанных перестановок.

В дальнейшем, при последующих включениях, попадать в игровое меню вы не будете. Установки находятся записанными в файле **CMOS**. Если вы хотите поменять управление, сотрите этот файл и запустите игру с самого начала.

В игровом режиме **PLAYER 1** вызывается кнопкой **F1**, **PLAYER 2** — **F2**.

После того, как появятся окна с портретами участников, выберите **F1** для проведения полного турнира с компьютером или **F1** и **F2** — для парного боя.

Перемещения по портретной галерее осуществляются для каждого игрока своими управляющими кнопками. Выбор — кнопкой, означающей верхний удар рукой.

## УПРАВЛЕНИЕ ПЕРСОНАЖАМИ

Основные приемы, одинаково выполняемые всеми бойцами.

- **Удар по лицу кулаком** — верхний удар рукой.
- **Удар по туловищу кулаком** — нижний удар рукой.
- **Удар по лицу ногой** — верхний удар ногой.
- **Удар по туловищу ногой** — нижний удар ногой.
- **Апперкот** — вниз + верхний удар рукой.
- **Удар по корпусу из полуприседа** — вниз + нижний удар рукой.
- **Удар по корпусу ногой с упором на руки** — вниз + верхний удар ногой.
- **Короткий удар по ногам** — вниз + нижний удар ногой.
- **Вертушка** — удар по лицу ногой с разворота — назад + верхний удар ногой.
- **Длинная подсечка с вращением** — назад + нижний удар ногой.
- **Удар в прыжке с переворотом ногой** — вверх + в сторону, удар ногой.
- **Удар в прыжке с переворотом рукой** — вверх + в сторону, удар рукой.
- **Удар коленом в солнечное сплетение** — верхний или нижний удар ногой (на минимальном расстоянии от противника).

— **Бросок через себя** — назад + нижний удар рукой.

— **Удар в прыжке рукой** — вверх + верхний или нижний удар рукой.

— **Удар в прыжке ногой** — вверх + верхний или нижний удар ногой.

Помимо основных ударов, примерно одинаково используемых всеми персонажами, существует еще целый ряд спецприемов, которые зачастую и решают исход поединка. Они включают в себя и приемы честные, спортивные, допустим, удары после особо длинных прыжков, и приемы с использованием метательного оружия, и совсем уж жульнические приемы магии, превращений, телепортации и прочие. Ниже мы приведем вам перечень таких приемов для каждого персонажа, включая способы добивания врага или издевательства над ним в конце боя (**FRIENDSHIP** и **BABALITY**).

**FRIENDSHIP** — потешная развязка боя, когда победитель, например, танцует удалой танец, или дарит поверженному противнику свой автограф, кролика из шляпы и тому подобные развеселы штучки.

**BABALITY** — побежденный враг превращается в плачущего младенца...

## LIU KANG

— Стремительный удар ногой в длинном прыжке вперед — вперед, вперед, верхний удар ноги.

— Серия ударов двумя ногами в воздухе после прыжка вперед (велосипед) — нижний удар ногой держать пять-шесть секунд, потом отпустить.

— Бросок огненного шара на уровне груди — вперед, вперед, верхний удар руки.

— Бросок огненного шара на уровне ног — вперед, вперед, нижний удар руки.

Добивания:

— Вперед, вниз, назад, вверх (на расстоянии в один прыжок от противника);

— Вниз, вперед, назад, назад, верхний удар ногой (рядом с противником);

— Назад, вперед, вперед, нижний удар ногой (рядом с противником) (уровни **КОМБАТ** и **PIT2**).

**FRIENDSHIP** — вперед, назад, назад, назад, нижний удар ногой.

**BABALITY** — вниз, вниз, вперед, назад, нижний удар ногой.



## JOHNNY CAGE

— Удар рукой из шпагата — блок + нижний удар рукой одновременно.

— Мощный удар ногой, скользя по арене — назад, вперед, нижний удар ногой.

— Мощный апперкот в прыжке — назад, вниз, назад, верхний удар рукой.

— Метнуть струю зеленого огня понизу — назад, вниз, вперед, нижний удар рукой.

— Метнуть струю зеленого огня поверху — вперед, вниз, назад, верхний удар рукой.

Добивания:

— Разорвать противника — вниз, вниз, вперед, вперед, нижний удар рукой (рядом с противником);

— Обезглавить врага — вперед, вперед, вперед, вниз, вверх (рядом с противником);

— Оторвать три головы сразу — после добивания №2 нажать и продолжать удерживать вниз, нижний удар рукой, нижний удар ногой, блок;

— Вниз, вниз, вниз, верхний удар ногой (уровни **KOMBAT** и **PIT2**).

**FRIENDSHIP** — вниз, вниз, вниз, вниз, верхний удар ногой.

**BABALITY** — назад, назад, назад, верхний удар ногой.

## KUNG LAO

— Телепортация — взлетев вверх, оказывается за спиной противника — вниз, вверх.

— Метнуть шляпу — назад, вперед, нижний удар рукой.

— Резкий удар ногой в длинном прыжке — вверх, вниз, верхний удар ногой.

— Стремительное вращение вокруг своей оси — блок, вверх, вверх нижний удар ногой (удерживая удар продолжаете вращение).

Добивания:

— Отрубить голову шляпой — держать нижний удар рукой, назад, вперед, удар отпустить. Управлять в полете курсорами (с большого расстояния);



— Разрубить противника — вперед, вперед, вперед, нижний удар ногой (неподалеку от противника);

— Вперед, вперед, вперед, верхний удар рукой (уровни **KOMBAT** и **PIT2**).

**FRIENDSHIP** — вперед, вперед, вперед, вниз, верхний удар ногой.

**BABALITY** — назад, назад, вперед, вперед, верхний удар ногой.

## SUBZERO

— Заморозить противника на некоторое время — вниз, вперед, нижний удар рукой (не применяйте повторно, пока враг заморожен,— превратитесь в статую сами).

— Заморозить лужу под ногами противника — вниз, назад, нижний удар ногой.

— Резкий выпад — подкат, скользя по полу — назад держать, нижний удар рукой держать, нижний удар ногой.

Добивание:

— Нижний удар рукой держать, назад, назад, вниз, вперед, отпустить нижний удар руки (расстояние до противника большое);

— Сначала — вперед, вперед, вниз, верхний удар ногой (на среднем расстоянии), затем подойти — вперед, вниз, вперед, вперед, верхний удар рукой;

— Вниз, вперед, вперед, блок (уровни **KOMBAT** и **PIT2**).

**FRIENDSHIP** — назад, назад, вниз, верхний удар ногой.

**BABALITY** — вниз, назад, назад, верхний удар ногой.

## REPTILE

— Плюнуть кислотой — вперед, вперед, верхний удар рукой.

— Обрести полную невидимость до первого непосредственного контакта с противником — держать блок, вверх, вверх, вниз, верхний удар рукой, отпустить блок.

— Выстрелить шаровой молнией — назад, назад, верхний и нижний удар рукой одновременно.

— Подкат, скользя по полу — вниз держать, нижний удар рукой + нижний удар ногой одновременно.



Добивания:

- Назад, назад, вниз, нижний удар рукой (расстояние прыжка);
- Держать блок, вверх, вверх, вниз, верхний удар рукой, отпустить блок. Затем, подходя вплотную,— вперед, вперед, вниз, верхний удар ногой;
- Вниз, вниз, вперед, вперед, блок (уровни **KOMBAT** и **PIT2**).

**FRIENDSHIP** — назад, назад, вниз, нижний удар ногой.

**BABALITY** — вниз, назад, назад, нижний удар ногой.

## SHANG TSUNG

— Выстрел одним энергетическим зарядом — назад, назад, верхний удар рукой.

— Выстрел двумя зарядами — назад, назад, вперед, верхний удар рукой.

— Выстрел тремя зарядами — назад, назад, вперед, вперед, верхний удар рукой.

Превращения **SHANG TSUNG**:

**KUNG LAO** — назад, вниз, назад, верхний удар ногой;

**JOHNNY CAGE** — назад, назад, вниз, нижний удар рукой;

**SUBZERO** — вперед, вниз, вперед, верхний удар рукой;

**KITANA** — блок, блок, блок;

**LIU KANG** — назад, назад, вперед, вперед, блок;

**REPTILE** — вниз, вверх, вниз держать, верхний удар рукой;

**JAX** — вниз, вперед, назад, верхний удар ногой;

**MILEENA** — верхний удар рукой держать две-три секунды, отпустить;

**BARAKA** — вниз, вниз, нижний удар ногой;

**RAIDEN** — вниз, назад, вперед, нижний удар ногой;

**SCORPION** — блок, вверх, вверх.

Добивания:

— Верхний удар ногой удерживать две-три секунды и отпустить (на расстоянии подсечки);

— Нижний удар рукой нажать и удерживать три секунды, отпустить (на расстоянии подсечки, или чуть ближе. Только на уровне **PIT2**);

— Держать блок, вверх, вниз, вверх, нижний удар ногой. Отпустить блок;

— Держать блок, вниз, вниз, вверх, вниз, отпустить блок (действует в **PIT2**).

**FRIENDSHIP** — назад, назад, вниз, вперед, верхний удар ногой.

**BABALITY** — назад, вперед, вниз, верхний удар ногой.

## JAX

— Удар в землю — сотрясение противника — нижний удар ногой держать три-четыре секунды.

— Захват и серия ударов — вперед, вперед, нижний удар рукой (в итоге — захват левой и боксирование правой рукой).

— Удар кулаком по голове сверху — вперед, верхний удар рукой (рядом с врагом).

— Удар звуковой волной — вперед, вниз, назад, верхний удар ногой.

— Бросок в воздухе — при встрече с противником в прыжке — блок.

Добивания:

— Блок, блок, блок, блок, нижний удар рукой (ближе расстояния подсечки);

— Держать нижний удар рукой, вперед, вперед, вперед, нижний удар рукой отпустить (рядом с врагом);

— Держать блок, вверх, вверх, вниз, нижний удар ногой (уровни **KOMBAT** и **PIT2**).

**FRIENDSHIP** — держать блок, вниз, вниз, вверх, вверх, нижний удар ногой.

**BABALITY** — держать блок, вниз, вверх, вниз, вверх, нижний удар ногой.

## BARAKA

— Удар тыльной стороной ладони — вперед, верхний удар руки (рядом с врагом).

— Ножи вертикально вверх-вниз — назад, назад, назад, нижний удар рукой.

— Метнуть оружие во врага — вниз, назад, верхний удар рукой.



- Удар ножом — держать назад, верхний удар рукой.
- Двойной удар ногой — дважды верхний удар ногой (рядом с соперником).

Добивания:

- Назад, назад, назад, назад, верхний удар рукой (рядом с врагом);
- Назад, вперед, вниз, вперед, нижний удар рукой (рядом с врагом);
- Вперед, вперед, вниз, верхний удар ногой (уровни **KOMBAT** и **PIT2**).

**FRIENDSHIP** — держать блок, вверх, вверх, вперед, вперед, верхний удар ногой.

**BABALITY** — вперед, вперед, вперед, верхний удар ногой.

## KITANA

- Метнуть веер — вперед, вперед, верхний и нижний удары руками одновременно.
- Взмах веера — держать назад, верхний удар рукой.
- Полет с одного края арены на другой — вперед, вниз, назад, верхний удар рукой.
- Поднять врага в воздух волной — назад, назад, назад, верхний удар рукой.

Добивания:

- Держать нижний удар ногой, вперед, вперед, вниз, вперед, удар отпустить (рядом с врагом);
- Блок, блок, блок, верхний удар ногой (рядом с врагом);
- Вперед, вниз, вперед, верхний удар ногой (уровни **KOMBAT** и **PIT2**).

**FRIENDSHIP** — держать блок, вниз, вниз, вниз, вверх, нижний удар ногой.

**BABALITY** — вниз, вниз, вниз, нижний удар ногой.

## MILEENA

- Метание оружия — вперед, вперед, нижний удар ногой.
- Кувырок вперед с ударом — назад, назад, вниз, верхний удар ногой.

— Телепортирование и удар ногой — вперед, вперед, нижний удар ногой.

Добивания:

— Вперед, назад, вперед, нижний удар рукой (рядом с врагом);

— Держать верхний удар ногой три секунды, отпустить;

— Держать блок, верхний удар ногой;

— Вперед, вниз, вперед, нижний удар ногой (уровни **KOMBAT** и **PIT2**).

**FRIENDSHIP** — держать блок, вниз, вниз, вниз, вверх, верхний удар ногой.

**BABALITY** — вниз, вниз, вниз, верхний удар ногой.

## SCORPION

— Перемещение на противоположную сторону экрана и удар — вниз, назад, верхний удар рукой.

— Бросок «ножницами» с захватом — вперед, вниз, назад, нижний удар ногой.

— Бросок гарпуна и удушение — назад, назад, нижний удар рукой.

— Бросок в воздухе — при встрече с противником в воздухе — блок.

Добивания:

— Держать блок, вниз, вниз, вверх, вверх, верхний удар рукой;

— Держать блок, вверх, вверх, верхний удар рукой (дистанция немного дальше подсечки);

— Вниз, вперед, вперед, блок (уровни **KOMBAT** и **PIT2**).

**FRIENDSHIP** — назад, назад, вниз, верхний удар ногой.

**BABALITY** — вниз, назад, назад, верхний удар ногой.

## RAIDEN

— Бросок на соперника — назад, назад, вперед.

— Телепортирование за спину соперника без удара — вниз, вверх.

— Удар током — верхний удар рукой держать три-четыре секунды и отпустить, приблизившись к сопернику.

— Удар молнией — вниз, вперед, нижний удар рукой.



Добивания:

- Держать нижний удар ногой пять-шесть секунд, отпустить (рядом с врагом);
- Блок, нижний удар ногой;
- Верхний удар рукой удерживать шесть-восемь секунд, отпустить (рядом с соперником);
- Удерживать блок, вверх, вверх, вверх, верхний удар рукой, отпустить блок (уровни **KOMBAT** и **PIT2**).

**FRIENDSHIP** — вниз, назад, вперед, верхний удар ноги.

**BABALITY** — удерживать блок, вниз, вниз, вверх, верхний удар ногой. Отпустить.

## ПРИМЕЧАНИЕ:

— чтобы сбросить соперника в реку с кислотой, примените вариант: удерживать нажатыми нижний удар рукой и нижний удар ногой, приблизиться к противнику, вниз, верхний удар рукой;

— для того, чтобы получить возможность использовать **FRIENDSHIP** и **BABALITY**, ведите бой только ногами;

— для добивания используйте блок.

Теперь небольшая информация о сильных и слабых сторонах всех бойцов:

### LIU KANG:

апперкот — чудовищный;

удар ногой в прыжке — слабый;

удар с разворота — хороший.

**LIU** неплох в атаке, а если играть правильно, то и в защите. Его низкие огненные шары хороши на близком расстоянии от врага. Высокие огненные шары он может пускать, находясь в воздухе. Ими можно сбивать прыгающих противников. «Летающий» и «велосипедный» удары легко отбить, но они эффективны в связках. Кроме того, «велосипед» наносит тяжелые повреждения врагу.

### KUNG LAO:

апперкот — хороший;

удар в прыжке — слабый;

удар с разворота — хороший.

Отличный боец. Хорош «бросок шляпой». «Вращение» может защитить от любого удара, кроме попаданий метательным оружием. Грозен «воздушный удар ногой», но после его выполнения обязательно надо отпрыгнуть.

#### **JOHNY CAGE:**

апперкот — чудовищный;

удар в прыжке — хороший;

удар с разворота — хороший.

Его «теневого удар ногой» силен в связках, а «теневого апперкот», кроме того, прекрасно сбивает прыгающих врагов. Огненными шарами на разных высотах можно заставить врага потанцевать, а удар в шпагате особенно хорош против врагов мужского пола.

#### **REPTILE:**

апперкот — слабый;

удар в прыжке — хороший;

удар с разворота — чудовищный.

Плевков кислотой наносит легкие повреждения, но может послаться очень часто. Шар, наоборот, запускается очень долго, но приносит большой вред. К тому же, пораженный враг отлетает к вам под ноги, и вы можете применить связку. Подкат тоже хорош, а невидимость позволит бить врага до тех пор, пока тот не нанесет ответный точный удар.

#### **SUBZERO:**

апперкот — слабый;

удар в прыжке — хороший;

удар с разворота — чудовищный.

Он тоже неплох, хотя его спецприемов можно легко избежать. Ледяной шар замораживает противника, а замораживание Земли устраивает на поверхности настоящий каток, на котором противник бессилен и может только спрыгнуть оттуда.

#### **SHANG TSUNG:**

апперкот — хороший;

удар в прыжке — чудовищный;

удар с разворота — слабый.

Его единственный, но мощный спецприем — молнии трех видов. Превращаясь в другого бойца, он остается в его облике около 15 секунд. При этом он может использовать все его спецприемы.

**KITANA:**

- апперкот — чудовищный;
- удар в прыжке — хороший;
- удар с разворота — слабый.

Обладает самым мощным ударом в игре — воздушным потоком, вызываемым взмахом веера. Если вы поймаете в этот поток прыгнувшего на вас врага, он лишается половины жизни. Ее удар в полете хорош против прыгающего противника. Метание веера занимает, само по себе, много времени, но в связке является молниеносным, нанося средние повреждения. Чаще используйте удар веером в ближнем бою. Китана — один из лучших бойцов в игре.

**JAX:**

- апперкот — хороший;
- удар в прыжке — хороший;
- удар с разворота — слабый.

Очень силен. Используйте его бросок при атаке несколько раз подряд. Полезен «удар в землю», который наносит повреждения всем и избежать которого можно лишь прыжком.

**MILEENA:**

- апперкот — удовлетворительный;
- удар в прыжке — хороший;
- удар с разворота — слабый.

Она не только эффектна, но и эффективна в атаке. Удар с телепортацией уничтожает «прыгунов» и тех, кто в нее стреляет. Грозным является и метание оружия. Очень полезен перекат по земле.

**BARAKA:**

- апперкот — хороший;
- удар в прыжке — чудовищный;
- удар с разворота — хороший.

Его молния наносит средние повреждения, но надолго оставляет противника открывшимся для ударов. Клинки хороши в связке с прыжками и против «прыгунов». Также неплохи его выпад клинком и двойной удар, который хоть и выглядит смешно, но наносит чувствительные повреждения.

**SCORPION:**

- апперкот — слабый;



удар в прыжке — хороший;

удар с разворота — чудовищный.

Хорош и в защите, и в атаке. Гарпуном может сбивать «прыгунов». Очень полезно применять его в связке с апперкотом. Бросок в воздухе эффективен не в верхней точке полета, а при приземлении. Удар кулаком с телепортацией удобен, если противники стоят у противоположных сторон экрана.

#### **RAIDEN:**

апперкот — хороший;

удар в прыжке — слабый;

удар с разворота — хороший.

Тело-торпеда позволяет нанести удар всей массой в полете. При помощи телепортации, появляясь то сзади, то спереди, можно запутать противника. Молния наносит средние повреждения. Электрический захват шокирует врага на мгновение, поэтому хорош в связках. По некоторым причинам против компьютерных игроков он не работает.

Вот теперь все.

Кстати, если вас утомил вид крови, нажмите **ALT + Q**.

До скорых встреч с «Mortal Kombat 3»!

### **Информация**

**Название:** Mortal Kombat 2

**Год:** 1994

**Фирма:** Midway

**Класс:** динамика — боевые искусства

**Размер архива:** 10,2 Mb

**Размер на диске:** 20,1 Mb

**Игроков:** 1—2

**Управление:** клавиатура, джойстик

# MYSTIC TOWERS



В 1994 г. известнейшая фирма «Arogee» подарила любителям аркадно-приключенческого жанра довольно необычную игру «Mystic Towers». Ее своеобразие заключалось и в графическом решении игры, и в нетривиальном интерфейсе. Насыщенная, с одной стороны, динамичными аркадными моментами многочисленных поединков, с другой — большим количеством загадок и головоломок, с третьей — длинным и сложным сквозным сюжетом, «Mystic Towers» заинтересовала многих.

Изобразительный ряд существенно выделяет эту игру среди многих похожих. Ваш герой пробирается по узким коридорам. На экране монитора появляется только та часть лабиринта, которая в данный момент доступна взгляду персонажа. Вы смотрите на происходящие события сверху-сбоку, поэтому вся перспектива становится хорошо видимой и объемной. Персонажи игры и антураж нарисованы сочно и красиво. Анимация быстрая и плавная. Может быть, несколько не хватает прорисовки деталей, но это несколько не делает «Mystic» менее симпатичной. Очень солидно выглядит и музыкальная, и звуковая поддержки.

Прежде чем подробно проанализировать игру, уделим немного места предыстории событий, тому, что осталось за кадром...

Барон Бэлдриг принимает делегацию крестьян из деревни Римм. Ходоки (уж больно они на них смахивают) просят барона помочь им в одном деликатном деле, а именно — очень им докучают монстры, живущие в Лазариновых башнях. (Чтобы вы были в курсе — предок у Бэлдрига, барон Лазарус, был злым магом. Он в свое время построил башни, которые прозвали Лазариновыми, и наполнил их зловещими чудовищами. Никто толком не знает, зачем это ему было нужно. Да и не важно. Может быть, у него просто было плохое настроение). Вот и пришли крестьяне к Бэлдрику просить его уничтожить монстров в шести башнях. Кроме него сделать это никто не сможет, так как именно Бэлдриг является прямым потомком Лазаруса, знает все его мистические штучки и может раздобыть магический посох Лазаруса, с помощью которого только и можно справиться со всей той нечистью, которую понаплодил старик.

Барон соглашается освободить все шесть земель от оккупации зловредных тварей, достает посох и вот он уже у первой из башен, готов выполнить свою трудную, но благородную работу.

Пожелаем ему удачи и перейдем непосредственно к описанию самой игры, благо рассказать есть о чем.

## Основное меню игры

### PLAY OR RESUME GAME.

Вам предложат начать новую игру **START A NEW GAME** или продолжить текущую **RESUME CURRENT GAME**.

Если вы предпочтете начать сначала, предстоит сделать еще один выбор:

— **START A QUEST CYCLE** — режим последовательного сюжета, в котором вам предстоит пройти шесть башен сначала в качестве ученика, а затем снова шесть (но другой конфигурации и с иным игровым миром), но уже в качестве настоящего мага.

Режим ученика необходимо использовать, чтобы отшлифовать ваше мастерство в непростом деле уничтожения монстров и использования заклинаний. Режим мага значительно сложнее. Сильные монстры, потайные двери, замки с комбинациями, запутаннейшие лабиринты и тому подобное.

Таким образом, в основном сценарии присутствует два игровых уровня с 12 эпизодами. Каждый эпизод представляет, в свою очередь, сражение Бэлдрика за освобождение одной башни, которая состоит из пяти этажей. Необходимо, поднимаясь вверх, обязательно уничтожить по пути всех монстров (именно уничтожить, а не увернуться, хотя это на легких уровнях сделать проще простого), найти бомбу, разыскать на одном из этажей колдовской генератор, создающий чудовищ, и, чтобы ему было не повадно, взорвать его. После этого нужно с большим красным ключом спуститься вниз, в комнату на первом этаже, с которой и начинался подъем, открыть замок, выйти наружу и перейти в следующую башню. Задания из раза в раз повторяются, но игра ни в коем случае не становится однообразной даже ближе к концу, так как игровой мир насыщен огромным количеством чудовищ, а ваш герой владеет горой знаний и умеет, что особенно важно, с пользой для себя их применять. Большое значение имеет и то, что действие в «Mystic Tower» всегда безостановочно, все время происходят какие-то события, а драматическая музыка и общая атмосфера только усиливают впечатления от хода борьбы Добра со злом.

Итак, в режиме **CYCLE** вы последовательно побываете во всех ипостасях — и ученика, и колдуна, пройдя (если, конечно, удастся) весь сюжет от начала и до конца.

— **PRACTICE A TOWER** — режим тренировки. Настоятельно рекомендуем использовать его перед тем, как начинать сквозной сюжет, а не после! В нем вы получаете возможность сыграть по

выбору любой эпизод из двенадцати: шесть — за ученика (**APPRENTICE TOWERS**) с уровнями:

**RIMM TOWER;**  
**TOR KARAD KEEP;**  
**NORTSCAR NEEDLE;**  
**WOLF'S FANG;**  
**EBONSCARP;**  
**MARCHWALL HOLD;**

и шесть — за колдуна (**WIZARD TOWERS**):

**RIMM FORTRESS;**  
**TOR KARAD CASTLE;**  
**NORTSCAR SPIRE;**  
**WOLF'S CLAW;**  
**EBONSCARP 2;**  
**MARCHWALL FORT.**

Даже из названий уровней видно, что магу придется значительно труднее — башня сменяется крепостью, фортам и так далее.

Таким образом, вы получаете возможность отрепетировать ваши действия для того, чтобы потом успешнее пройти соответствующий уровень в игре. Более того, можно пройти сюжет параллельно с режимом тренировки. Сначала завершить первый уровень в полной игре, затем, подписавшись (об этом — позже), потренироваться на втором (в практике режим записи игры отсутствует). После этого сыграть второй уровень уже в реальных условиях и так далее...

**RETRIEVE SAVED GAME** — воспроизвести ранее записанную игру с тем, чтобы продолжить ее с прерванного места.

**DEMO PLAY** — в режиме демонстрации можно посмотреть короткий фрагмент игры и подчерпнуть для себя полезную информацию о технике и тактике действий Бэлдрика в лабиринтах.

**THE STORY** — краткая предыстория событий. Для тех, кто знает и любит английский язык.

**ORDERING INFORMATION** — те, кто не собирается покупать лицензионную версию игры, этот пункт могут не смотреть.

**SYSTEM CONFIG** — настройка некоторых параметров игры:

— **SOUND OPTION** — выбор звукового сопровождения. Он не богат, всего три пункта, включая **PC SPEAKER** и отсутствие звукового сопровождения как такового;

— **DISPLAY STYLE** — размер игрового экрана:

**WIDE** — расширенный;

**REGULAR** — обычный.

Рекомендуем последний, так как в первом частично скрыты некоторые опции основной игровой панели. (В любом варианте картинка достаточно крупная для того, чтобы считать ее удобной.)

— **ROOM LIGHTING** — коррекция освещенности лабиринтов:

**EXTRA BRIGHT** — режим повышенного света;

**REGULAR** — обычное освещение.

— **JOYSTICK** — режим управления с джойстика. Если ваш компьютер укомплектован четырехкнопочным джойстиком, стоит использовать именно этот вариант. (Ниже мы расскажем о системе управления игрой с помощью **GAME-PAD**).

**INSTRUCTIONS** — тем, кого не пугает чужой язык, фирма «Арогее» предлагает помощь в изучении функционирования своего продукта.

**HIGH SCORE** — таблица наивысших достижений в «Mystic Tower». Пять счастливиц.

**QUIT** — для тех, кому вся эта чертовщина в башнях чертовски надоела — выход в DOS.

## ИГРОВАЯ СИСТЕМА И ПАНЕЛЬ УПРАВЛЕНИЯ

Игровой экран помимо изображения основного непосредственного действия содержит массу полезной и необходимой информации, без знания которой нельзя успешно пройти игру.

Внизу в центре расположены четыре курсора, указывающие направление движения Бэлдрика. Для того, чтобы отправить героя в нужном, достаточно кликнуть мышью на соответствующую стрелку. Направление вправо-вверх означает движение строго на север. Это поможет вам ориентироваться. Если вы предпочитаете не отвлекаться на курсоры меню, используйте для передвижения героя клавиши управления курсором, где:

**UP** — вправо-вверх — север;

**DOWN** — влево-вниз — юг;

**LEFT** — влево-вверх — запад;

**RIGHT** — вправо-вниз — восток.

У этого режима есть свое преимущество — вы все время находитесь в игре, не отвлекаясь на посторонние двигательные

манипуляции, но есть и недостаток — частенько можно запутаться в направлении из-за ракурса, под которым вы смотрите на героя.

Управление с джойстика в данной игре, пожалуй, наиболее удобно, так как отклонение рукоятки происходит в строгом соответствии с направлением и постоянно находится под вашим контролем. Кстати, все режимы управления можно вывести в игру одновременно. При этом они ни коим образом не будут создавать помех друг другу.

Справа внизу изображена карта текущего этажа. На ней указаны все стены и двери лабиринта, а также ваше текущее месторасположение (белая точка) и лестница, ведущая на следующий этаж (желтая точка). С помощью карты ориентироваться в запутанных лабиринтах башен достаточно несложно. А вот когда ее нет (в режиме колдуна), делать это гораздо сложнее.

В левом верхнем углу расположены два дисплея, на которых указан ваш текущий лицевой счет **SCORE** и порядковый номер комнаты, в которой вы в настоящий момент находитесь. (Если ориентироваться по карте, отсчет комнат производится слева-направо и сверху-вниз.)

В правом верхнем углу несколько дисплеев и шкал. Слева-направо — количество жизней, которые имеет ваш герой в запасе. Сначала их девять, но это не так уж много, как кажется на первый взгляд. Далее — количество монстров, которые поджидают вас на данном этаже. Затем — изображение ближайшего чудовища, с которым вам предстоит непосредственный контакт. Короткая шкала — сила этого монстра. (Помните, все враги должны быть убиты. Это одно из основных правил игры). Крайняя справа длинная шкала — уровень ваших жизненных сил (внизу пульсирует сердце).

Слева — сбоку на экране расположены две шкалы. Верхняя — степень оголодания героя. Нижняя — насколько сильно его измучила жажда. Как видите, создатели игры подарили нам реализм в полном виде. Поэтому, не пропускайте возможности покормить Бэлдрика и попоить его водой из источников и кранов. Для этой цели подойдет даже слизь (не переживайте, Бэлдрику она тоже нравится). Если уровень этих шкал будет на нуле, жизненные силы начнут постепенно таять сами по себе. А в схватках с врагом барон будет просто неузнаваем. Следите за его аппетитом.

В левом нижнем углу находится несколько дисплеев с различным игровым содержанием. Изображение башни подскажет, на каком этаже вы находитесь (на это указывает белый квадрат, обводящий часть башни). Если квадрат окрашен в серый цвет — на этаже нет монстров, если в красный — есть (точная цифра — в правом верхнем углу).

Дисплей с изображением горсти монет указывает на то, сколько денег вы с собой несете. Монеты в данном случае вам нужны для того, чтобы опускать их в соответствующие щели и, тем самым, открывать закрытые двери и проходить разные ловушки. Буквы рядом означают за кого вы играете (**A** — ученик, **W** — колдун), а цифры — на каком по счету этаже башни находитесь. Четыре прямоугольных дисплея предназначены для ключей, которые могут быть в лабиринтах — желтый, красный, синий и зеленый. (Большой красный ключ, получаемый после подрыва колдовского генератора монстров, ложится в окошко, где раньше было изображение монстров. Для вас это сигнал отправляться в обратный путь к выходу.) Внизу, между курсорами движения и изображением живой карты, находятся шкала и дисплей магии, без которой сама игра потеряла бы всякий смысл.

Шкала **STAFF POWER** — сила посоха Лазаруса, с помощью которой Бэлдрик и творит свои, необходимые для победы заклинания. Чем мощнее оно, тем выше сила посоха в настоящий момент. Правее — два дисплея, дающие информацию о магических чарах барона. Внизу — пиктограмма с изображением выбираемого заклинания. Над ним — количество «порций» или «выстрелов» данного заклинания. Нести с собой можно ограниченное количество. В левом нижнем углу экрана на длинном свитке дублируется название выбранного вида магии.

Всего в игре существует десять заклинаний, из которых пять являются боевыми, а пять — тактическими.

## БОЕВЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ

— **ICE** — заморозить противника. Пиктограмма — ледяной ком. Имеется постоянно неограниченное количество, но ваша задача найти как можно быстрее более мощное.

— **SULFUL** — облить врага серной кислотой. Пиктограмма — молекулы зеленой кислоты.

— **VENOM** — атаковать противника ядовитым облаком. Пиктограмма — зеленое облако.

— **FIREBALL** — шаровая молния. Мощное оружие, против которого не устоит ни один враг. Пиктограмма — огненный шар.

— **LIGHTNING** — поражение монстра электрическим разрядом — самое сильное средство в борьбе с чудовищами. Пиктограмма — молния.

Старайтесь собирать все боевые заклинания до тех пор, пока это будет возможно. Лучше постоянно иметь при себе полный комплект магического оружия.

## ТАКТИЧЕСКИЕ ЗАКЛИНАНИЯ

— **REVEAL** — восстанавливающее заклинание. Пиктограмма — флакон с жидкостью.

— **HEAL** — заклинание самолечения. Пиктограмма — медицинская аптечка.

— **TELEPORT** — возможность телепортирования в другую часть этажа. Пиктограмма — синяя звезда. На многих уровнях в некоторых местах находятся мерцающие площадки для телепортации. Для того, чтобы осуществить перемещение, необходимо встать на середину и использовать соответствующее заклинание.

— **LEVITATE** — способность героя летать по воздуху. Пиктограмма — облако.

— **BOMB** — бомба, необходимая для подрыва колдовского генератора чудовищ. Пиктограмма — бомба с фитилем. Для того, чтобы использовать бомбу и осуществить взрыв, нужно встать лицом к генератору.

Перед тем, как использовать то или иное заклинание, необходимо его выбрать из списка. О том, как это делается, вы узнаете в разделе управления игрой.

## МОНСТРЫ в «Mystic Towers»

Мир врагов в игре насыщен и разнообразен. На многих этажах находится по пятнадцать чудовищ. Они различаются по силе, скорости перемещения и степени наносимого вам ущерба. Любой из них, не забывайте, легко может отправить вашего хваленного Бэлдрика на тот свет.

В первой и второй башнях **RIMM** и **TOR KARAD KEEP** обитают следующие твари:

— **SCARABITE** — черно-синее членистоногое, очень болезненно кусающее клешнями. Сила — 1,0;

— **JAGUROTA** — красный дракончик, стремительно нападающий и закусывающий вас до смерти. Сила — 1,2;

— **AZURBLAST** — заводной голубой монстрик, разьежающий на колесе. Клюет очень неприятно. Сила — 1,8;

— **FUNGAFLY** — некое подобие летающей куклы в красном платье. Опасно машет своими крыльями. Сила — 1,5;

— **DRALEK** — неуклюжий длинношей дракон, медлительный, но с крепкими челюстями. Сила — 2,0;



— **TRIWORM** — уродец, лихо скачущий на четырех ногах и норовящий затоптать вас передними. Сила — 1,5;

— **CLAWFOOT** — скачущий колесом то ли заяц, то ли лягушка. Но ноги у него очень мощные. Сила — 1,2;

— **SHRIMPION** — отвратительного вида скорпион, обстреливающий вас к тому же чувствительными зарядами. Сила — 1,2;

— **PUFFER** — лупоглазая темно-зеленая жаба, смешно прыгающая на хвосте, но агрессивная и злобная. Сила — 2,0;

— **FLIP-FLOP** — коричневая то ли лягушка, то ли вообще неизвестно что на длинных тонких ногах. Сила — 1,8.

И это только в первых двух башнях!

Состав обитателей в третьей и четвертой башнях **NORTSCAR** и **WOLF'S** полностью меняется:

— **PODHOPPER**;

— **COBBLA**;

— **SNIPER**;

— **MONOBEAK**;

— **SNAPDRAGON**;

— **RUDDIMP**;

— **SHILLAYA**;

— **BAGFLY**;

— **STINGER**;

— **LEMAN**.

Описывать этих чудовищ очень сложно. Никакой фантазии не хватит. Лучше уж один раз увидеть. Скажем только, что в основной своей массе они сильнее, быстрее, агрессивней и опасней. Больше из них ведут бой на дистанции, обстреливая несчастного Бэлдрика зарядами неизвестного происхождения.

В пятой и шестой башнях **EBONSCARP** и **MARCHWALL** по этажам носятся совсем уж невыносимые твари:

— **CROCOJAW**;

— **HOTHEAD**;

— **ROSIE**;

— **EGGONOG**;

— **SKELEFLY**;



- **FIRE-ASP;**
- **VERDRAGON;**
- **FIREBONES;**
- **WRITWRAITH;**
- **TOXIGNAT.**

Тут и отвратительные драконы, и полувылупившиеся цыплята-мутанты, и скелеты, и разнообразные летающие огни. Симпатичней всех выглядит **ROSIE** — очаровательная блондинка в белом платье, наводящая при каждом удобном случае обстрелять вас чем-то зеленым и болезненным. Собственно, и сила всех монстров под 2,5 и выше. В общем, чем дальше, тем труднее.

Помимо врагов явных, Бэлдрика на всем пути поджидают ловушки самого неожиданного происхождения. От банальных плит в полу, при нажатии на которые вас обстреливают прямо из стен декоративные головы, до разбросанной тут и там отравленной пищи. А есть-то хочется. Вот и приходится рисковать. Если отравились и не умерли, что само по себе большая удача, съешьте гриб, выпейте слизь. Полегчает. Если нет — придется использовать **HEAL SPELL**.

Но неверно будет сказать, что весь мир башен открыто враждебен Бэлдрику. Кто-то все же позаботился о таких мелочах, как еда (не отравленная) и питье. Такого добра на этажах предостаточно. Помимо этого, есть и полезные боевые и тактические «мелочи». Такие как, например, приз — невидимость. В течение некоторого времени вы оказываетесь недоступны многочисленным врагам. Или щит бессмертия, обеспечивающий вам на определенное время полную неуязвимость. Жаль только, что не навсегда. Или хотя бы невзрачные кнопки в стенах, при нажатии которых на ваших врагов в приличном количестве обрушиваются достойных размеров бомбы. Кстати, под бомбежку (уже не вашу, а вражескую) можете угодить и вы сами. Будьте внимательны. Все это — только крохотная часть тех сюрпризов, которые приготовил Бэлдрику его злой предок в башнях.

Теперь поговорим о действиях, выполняемых Бэлдриком в игре.

Он может почти все: поднимать объекты, есть пищу, пить воду из родников и бутылок, собирать монеты и класть в щели, нажимать кнопки и рычаги, стрелять заклинаниями. Все эти действия он выполняет с помощью режима **ACTION**. Для этого нужно встать по направлению к предмету и выбрать на панели **ACTION** нажатием курсора мыши, соответствующей кнопкой **GAME-PAD** или **CTRL** на клавиатуре.

После вашей команды Бэлдрик совершит необходимые действия.

Герой может прыгать. По мере продвижения вперед это ему придется делать многократно. Для прыжка подведите его к нужному месту, поставьте лицом и нажмите на клавиатуре **ALT** (то же — мышью или кнопкой **GAME-PAD**).

Бэлдрик может также перемещать предметы в пространстве. Если что-либо нужно просто продвинуть вперед, достаточно двигаться на него. Тем самым предмет будет перемещен. Если же он стоит в углу или его нужно по ситуации оттащить на себя, подведите барона и нажмите на клавиатуре **BACK SPACE**. Он оттащит предмет за собой в сторону.

Для выбора нужного заклинания, боевого или тактического, в зависимости от ситуации, Бэлдрик должен перебрать список имеющихся в наличии. Осуществляется это мышью, **GAME-PAD** или кнопкой **SPACE**. После этого используются заклинания, как и все в игре, — **CTRL**.

## Несколько советов по прохождению

— Если можно закрыть только что пройденную дверь, закройте ее. Этим вы отрежете преследующих вас врагов.

— Внимательно осматривайте пол в коридорах и комнатах. Не вставайте на выделяющиеся другим цветом панели. Это может быть ловушка.

— Мерцающие квадраты со звездами на полу — платформы телепортации. Действуют только при наличии соответствующего заклинания.

— Знаки вопроса на полу — комментарии по ходу сюжета. Обычно — напоминание о сути выполняемой задачи и конкретных действиях в данный момент.

— Собирайте все предметы и заклинания, которые попадутся под руку. В пути и в боях вам все пригодится.

— Постоянно сверяйте свое местонахождение по карте.

— Следите за уровнем пищи, воды и жизненных сил. Все время поддерживайте их на приличном уровне.

— Не пропускайте в стенах кнопок, рычагов и рубильников. Ими, как правило, открываются закрытые двери.

— Уворачивайтесь от врагов в случае необходимости. Но помните, победа придет только после гибели всех ваших противников.

— Для того, чтобы расправиться с некоторыми монстрами, в качестве оружия используйте прыжок сверху.



- Передвигайте стоящие на полу предметы. Можете найти, если есть время, полезные вещи.
- Почаще записывайте текущее состояние игры. Особенно перед боем и принятием пищи. (Вы еще не забыли? В режиме практики подписи нет, и у вас всего одна жизнь.)
- При игре без карты старайтесь, насколько это вообще возможно, запоминать лабиринты.
- Если на участке коридора темно, включайте рубильником свет.
- После убитых монстров иногда остаются полезные вещи. Не пропускайте их.

## КЛАВИШИ УПРАВЛЕНИЯ

**UP** — движение на север.

**LEFT** — движение на запад.

**RIGHT** — движение на восток.

**DOWN** — движение на юг.

**ALT** — прыжок.

**CTRL** — действие с предметами и заклинаниями.

**BACK SPACE** — перемещение и отодвигание предметов.

**SPACE** — выбор из списка нужного заклинания по очереди.

**1** — ICE.

**2** — SULFUR.

**3** — VENOM CLOUD.

**4** — FIREBALL.

**5** — LIGHTNING.

**6** — REVEAL SPELL.

**7** — HEAL SPELL.

**8** — TELEPORT.

**9** — LEVITATE.

**0** — BOMB.

**P** — пауза в игре.

**F1** — помощь для использования «горячих» клавиш.

**ESC** — выход в основное меню.

**М** — включение/выключение музыки.

**S** — включение/выключение звукового сопровождения и спецэффектов.

**-/+** — замедлить/убыстрить скорость игры;

**F10** — увеличить/уменьшить размер игрового поля;

**F2** — запись игры в один из четырех предлагаемых файлов;

**F3** — загрузка ранее записанного состояния.

При управлении игрой с мыши, курсор наводится на соответствующую опцию игровой панели и левой кнопкой подтверждается выбор.

При игре на двухкнопочном джойстике — кнопка **A** — выстрел или действие, кнопка **B** — прыжок. Остальные функции выполняются с клавиатуры или мышью.

При игре на четырехкнопочном джойстике типа **GAME-PAD**, верхние кнопки означают: левая — прыжок, правая — перемещение предметов. Нижние: левая — действие или выстрел, правая — выбор заклинания из списка.

Вот и вся информация по «Mystic Tower». Играйте и найдете много нового и интересного.

Желаем вам удачи!

Да сгинет мгла!

### Информация

**Название:** Mystic Towers

**Год:** 1994

**Фирма:** Apogee

**Класс:** приключения

**Размер архива:** 1,4 Mb

**Размер на диске:** 3,6 Mb

**Игроков:** 1

**Управление:** клавиатура, джойстик, мышь

# NASCAR

Фирма «Papyrus Disign Group, Inc.», прославившаяся на компьютерном рынке игровых программ мощной гонкой «Indycar Racing» выпустила в 1994 г. «автомобильную» программу «Nascar Racing». Это отличный симулятор гонок формулы «Nascar», очень популярной не только в Америке, но и в Европе. Игра является официальным лицензионным продуктом «настоящих» гонок, и это говорит о многом, так как подобной чести игры удостоиваются редко.

После запуска программы вы с разных ракурсов посмотрите фрагмент одного из заездов и это не просто рекламный трюк фирмы. Возможности игры позволяют наблюдать впоследствии вашу гонку со всех этих точек и даже управлять автомобилем со многих из них.

Теперь вернемся непосредственно к описанию. Нажав кнопку, мы выходим в основное меню, содержащее следующие пункты:

**SINGLE RACE** — одиночная гонка;

**CHAMPIONSHIP** — запуск полного чемпионата;

**PRESEASON TESTING** — предсезонное тестирование и обкатка вашего автомобиля;

**MULTIPLAYER RACE** — гонка с другим игроком, используя модемную связь;

**DRIVER INFO** — полная информация о вашем гонщике и всех соперниках, а также редакция данных;

**OPTIONS** — выбор параметров игры;

**EXIT** — конец игры и выход в DOS.

Теперь подробно о всех перечисленных пунктах.

Начнем с самого сложного и необходимого для дальнейшей игры.

## OPTIONS

С его помощью мы устанавливаем основные параметры.

**CONTROLS** — непосредственное управление вашим автомобилем в процессе гонки.

— **SET CONTROLS** — на клавиатуре можно распределить кнопки, с помощью которых осуществляется:

**STEERING** — управление рулем вправо-влево;



**ACCELERATION** — повышение мощности двигателя. Движение автомобиля вперед;

**BRAKING** — торможение машины;

**SHIFT UP** — повышающая передача;

**SHIFT DOWN** — понижающая передача;

**REVERSE** — смена направления движения машины, задний ход.

Перераспределение кнопок осуществляется следующим образом — курсор устанавливается на нужной опции, например, **STEERING**, нажимается **ENTER**, и компьютер предлагает выбрать ваши кнопки для поворота руля **STEER TO THE LEFT, THEN TO RIGHT**.

После завершения этих операций выбираете **DONE** и возвращаетесь в подменю **CONTROLS**.

— **CALIBRATE JOYSTICK 1**.

— **CALIBRATE JOYSTICK 2**.

Калибровка джойстиков осуществляется следующим образом — джойстик последовательно переводится в крайние угловые положения, после чего нажимается кнопка **ENTER**.

— **NON-LINEAR STEERING** — движение автомобиля на поворотах: линейное — нелинейное.

**DONE** возвращает в меню **OPTION**.

**REALISM** — степень приближения игры к условиям реальной гонки.

— **RACE LENGTH** — продолжительность трассы в процентах от 1 до 100.

**LONGER-SHORTER** (длиннее-короче).

— **CAR DAMAGE** — **ON/OFF** — аварии в процессе гонки (да-нет).

— **YELLOW FLAGS** — **ON/OFF** — будет ли в гонках присутствовать предупреждение желтым флагом о нарушении правил (да-нет).

— **RACE LAP** — отсчет кругов, пройденных гонщиками.

— **WEATHER** — погодные условия на трассе:

**RANDOW** — случайные, меняющиеся вне зависимости от ваших пожеланий, или

**CONSTANT** — постоянные, выбранные вами заранее.

Выбрав постоянные условия, вы можете конкретизировать некоторые моменты:

**TEMPERATURE** — температура воздуха по Фаренгейту от 50 до 100 градусов;

**WIND DIRECTION** — направление ветра (**ENWS** и так далее...);

**WIND SPEED** — сила ветра от 0 до 30 миль в час.

**DONE** — возврат в **OPTIONS**.

## **O P P O N E N T S**

**NUMBER** — количество ваших соперников в каждой гонке от 1 до 38.

**STRENGTH** — уровень мастерства соперников в процентах от 80 до 110.

**DRAWING** — количество гонщиков, расставленных на старте перед вами, если вы выбрали одиночную гонку без квалификации и не хотите стартовать с последнего места.

**HEARD** — какое количество машин вы слышите в процессе гонки (от 1 до 7).

**DRIVING AIDS** — помощь водителю в управление автомобилем.

**AUTOMATIC/MANUAL SHIFTING** — режим переключения передач — автоматический/ручной.

**BRAKING HELP/MANUAL BRAKING** — помощь при торможении/ручное торможение.

**DONE** — возврат в **OPTIONS**.

## **G R A P H I C S**

Настройка графических элементов игры. Этот пункт напрямую зависит от быстродействия вашего компьютера. Чем оно выше, тем больше опций вы можете включить в действие.

— **GRASS TEXTURE ON/OFF/AUTO** — показ травы по краям трассы — вкл/выкл/авто.

— **ASPHALT TEXTURE ON/OFF/AUTO** — наличие рисунка на асфальтовом покрытии — вкл/выкл/авто.

— **OBJECT TEXTURES ON/AUTO/NO** — показ рисунков на непосредственных объектах игры — вкл/выкл/авто.

— **GRANDSTAND TEXTURES ON/AUTO/OFF** — наличие наезда на землю — вкл/выкл/авто.

— **WALL TEXTURE ON/AUTO/OFF** — режим показа рисунков на стенках — вкл/выкл/авто.



— **HORIZON TEXTURE ON/AUTO/OFF** — режим показа горизонта на экране — вкл/авто/выкл

— **CAR TEXTURE ON/AUTO/OFF** — наличие рисунков на автомобилях, участвующих в гонке — вкл/авто/выкл

— **SMOKE/DIRT ON/AUTO/OFF** — показ дыма выхлопных труб и грязи, вылетающей из-под колес — вкл/авто/выкл

— **SKIDS/PAINT ON/AUTO/OFF** — режим изображения забрызгивания автомобилей — вкл/авто/выкл

Для тех, кто выбрал автоматический режим настройки графики, имеются опции, позволяющие увеличить или уменьшить скорость, с которой графическая информация будет обновляться на мониторе вашего компьютера:

— **DECREASE/INCREASE MIN.FRAME RATE** — от 10 до 30;

— **DECREASE/INCREASE MAX.FRAME RATE** — от 10 до 30.

**DONE** возврат в меню **OPTIONS**.

## **S O U N D**

Опция, позволяющая настраивать по своему желанию звуковое оформление игры.

— **MUSIC** — музыкальное сопровождение (от 0 до 100%).

— **PLAYER ENGINE** — шум двигателя вашего автомобиля (от 0 до 100%).

— **SKIDDING** — пробуксовка колес на виражах и при торможении (от 0 до 100%).

— **OPPONENT ENGINES** — шум двигателей автомобилей соперников (от 0 до 100%).

— **SOUNDS** — дополнительные звуки (от 0 до 100%).

— **ANNOUNCER** — объявления диктора (от 0 до 100%).

**DONE** возврат в меню **OPTIONS**.

Теперь вновь вернемся в основное меню.

## **MULTIPLAYER RACE**

Она предназначена для тех, кто имеет модем.

Основные пункты этого меню:

— **DIAL** — набор номера вашего партнера;

— **ANSWER** — ожидание ответа;

- **PHONE** — номер телефона;
- **PHONEBOOK** — телефонная книга. Используя эту опцию, вы можете хранить в памяти множество номеров ваших потенциальных соперников;
- **SETUP** — настройка модема;
- **COM PORT** — выбрать **COM-PORT**;
- **IRQ** — выбрать **IRQ**;
- **BAUD RATE** — скорость передачи информации;
- **MODEM/DIRECT CONNECT** — варианты соединения;
- **SPECIFY MODEM** — выбор марки модема;
- **CUSTOM SETUP** — ручная установка параметров:
  - INIT STRING** — инициализация;
  - DIAL PREFIX** — префикс набора;
  - DIAL SUFFIX** — суффикс набора.

Переходим к более важному пункту.

## DRIVER INFO

Как мы уже упоминали, здесь можно не только найти исчерпывающую информацию о всех участниках гонки, но и создать «своих» по собственному усмотрению.

**PLAYER** — выбрав этот пункт, вы увидите, за кого из гонщиков вам предстоит играть. Если вас не устраивает что-либо, можете отредактировать абсолютно все позиции.

- **NAME** — имя и фамилия (можете ввести свои).
- **NICKNAME** — прозвище, которое дадут вам болельщики.
- **TEAM** — команда, за которую вы собираетесь выступать.
- **HOME TOWN** — ваш родной город.
- **CHASSIS** — выбор шасси: **CHEVY, FORD, PONTIAC**.
- **TIRES** — выбор колес: **GOODYEAR, HOOSIER**.

После того, как вы создали «себя», можно оценить и своих соперников.

**OPPONENTS** — при желании заменить участников, воспользуйтесь опцией **SELECT** и проведите манипуляции, описанные выше.

Закончив с этой подготовительной работой, вернемся в основное меню, чтобы приступить собственно к гонкам.



## PRESEASON TESTING

Этот режим необходим, если вы хотите просто покататься или вам надо протестировать вашу машину.

Сначала выберите одну из девяти предлагаемых трасс. Выбор осуществляется клавишами курсора. В правом верхнем углу экрана находится изображение трассы с высоты птичьего полета. Внизу приводятся основные характеристики: ее полное официальное название, протяженность в милях и количество кругов. Подтверждается выбор нажатием **ENTER**. После этого вы получаете доступ в новое подменю, где:

**REPLAY** — повтор моментов вашей езды;

**TESTING** — тренировочный тестовый заезд;

**GARAGE** — гараж, где вы сможете подготовить автомобиль к езде. Здесь Вы сможете сделать следующее:

— **TIRES** — заменить колеса:

**RIGHT FRONT** — переднее правое;

**RIGHT REAR** — заднее правое;

**LEFT REAR** — заднее левое;

**LEFT FRONT** — переднее левое;

**STAGGER** — развал колес;

— **FUEL** — заправить свою машину горючим;

— **SPOILERS** — заменить спойлеры;

— **SUSPENSION** — настройка нескольких параметров автомобиля, связанных с колесами и особенностями рулевого управления: угол развала, жесткость гидроцилиндров, угол поворота колеса и так далее;

— **GEARS** — изменение передаточных чисел в коробке передач;

— **OPTIONS** — здесь можно записать в память игры произведенные настройки и изменения в вашем автомобиле (**SAVE**), загрузить один из записанных вариантов или стереть имеющиеся.

После выхода из гаража, можно снова загрузить трассу и проехать на усовершенствованной машине **PRESEASON TESTING**. Почувствуйте разницу! (Не было бы хуже...)

**REPLAY** — если вы хотите посмотреть видеоповтор понравившегося вам фрагмента гонки, выберите эту опцию и запустите видеомagneтофон, панель которого изображена в нижней части экрана.

Помимо обычных видеомагнитофонных клавиш — перемотка вперед/назад; воспроизведение и стоп — есть еще несколько новых кнопок:

- **кинокамера** — просмотр гонки с двенадцати разных точек, включая даже вертолетные съемки, не говоря уже о камерах на бампере, непосредственно перед автомобилем, сзади и так далее;
- **автомобиль** — выбор для отсмотра автомобиля любого другого участника гонки;
- **ножницы** — монтаж отдельного фрагмента для будущей записи;
- **дискета** — запись фрагмента на «видеокассету». Здесь возможны в дальнейшем новая загрузка, новая запись и стирание.



## SINGLE RACE

Выбрав одну из трасс аналогично опции **PRESEASON TESTING** мы попадаем в подменю, где увидим уже знакомые нам **RE-PLAY**,— **GARAGE**, а также новые пункты:

- **PRACTICA** — начало участия в соревновании, свободная езда по трассе предстоящей гонки, знакомство с ней и ее детальное изучение;
- **NEXT SESSION** — переход к следующему этапу. **QUALIFY** — квалификационный заезд, от выполнения которого зависит место, с которого вы позже стартуете в гонке;
- **STANDINGS** — список участников квалификационного заезда.

Далее:

- **WARMUR** — свободная езда, разминка перед основной зачетной гонкой;
- **STANDINGS** — здесь показывается расположение участников после квалификации и место на будущем старте;
- **RACE** — собственно гонка.

В процессе гонки вы управляете автомобилем, используя клавиши, распределенные вами в меню **OPTIONS/CONTROLS**.

Однако помимо этих основных кнопок, есть и вспомогательные, «горячие» кнопки, помогающие вам получать по ходу гонки массу полезной информации и, при необходимости, быстро менять некоторые графические настройки игры.

Фирма «Papyrus» предоставляет вам уникальную возможность вести гонку не только сидя в кабине машины, но и управлять ее движением еще в двух режимах — находясь как бы сзади автомобиля и сзади-сверху. Переключение ракурсов осуществляется кнопкой **F10**.

Информация о вашем месте в гонке, а также о режимах работы двигателя, дается в буквенно-цифровом виде в левом верхнем углу и в нижней части экрана.

Если вы ведете гонку из кабины автомобиля, в левом верхнем углу периодически появляется табло с указанием вашего места на трассе в настоящий момент, номера проходимого круга и номера вашего автомобиля. На приборной доске обращайтесь особое внимание на цифровой спидометр (слева), табло переключения передач (если вы осуществляете переключение вручную), где:

**RPM** — обороты двигателя;

**MPH** — скорость миль/в час;

**GEAR** — номер передачи.

Вам также становится доступным большой объем текущей технической информации, вызываемой на экран монитора кнопками:

**F1 — LAPINFO** — данные о прохождении круга (номер круга, номер машины лидера);

**F2 — STANDINGS** — ваша текущая позиция и расположение четырех ближайших конкурентов;

**F3 — FUEL** — количество оставшегося топлива (в верхней строке);

**F4 — TIRE TEMP** — состояние колес вашей машины;

**F5 — TIRE CHARGE** — данные о необходимости замены колес;

**F6 — CROSS WEIGHT** — данные о весе машины;

**F7 — SPOILER** — состояние спойлеров;

**F8 — STAGGER** — развал задних колес;

**F9 — PIT STATUS** — состояние необходимости дозаправки и ремонта колес.

Убрать информацию можно повторным нажатием той же кнопки.

Несколько клавиш помогут откорректировать по вашему вкусу графическое изображение на экране:

**3** — двойное нажатие позволит убрать стадионные сооружения;

**5** — рисунок и надписи на ограждении убираются одним нажатием;

**6** — убирается линия горизонта с красивым лесным массивом (только в режиме вида из кабины);

**7** — надписи на автомобилях — одним нажатием;

**8** — пыль и грязь из-под колес, дым двигателя;

**9** — одним нажатием рисунок на асфальте.

Если вам нужно приостановить гонку, воспользуйтесь кнопкой **P** (пауза). Если ход борьбы вас не устраивает, нажмите **ESC**, после чего вам предложат:

**REPLAY** — посмотреть повтор;

**RESUME** — передумав, продолжить гонку;

**EXIT** — покинуть заезд.

Не забудьте насладиться итоговым расположением гонщиков, выбрав опцию **STANDING**. Если после этого нажать **ESC**, вы сможете записать удовлетворивший вас результат на диск или распечатать на принтере.

Все вышесказанное было лишь необходимой прелюдией для венца программы.

## CHAMPIONSHIP SEASON

Настоятельно советуем начинать регулярный сезон только после детального ознакомления с управлением автомобиля, после многочисленных тестовых и одиночных заездов, так как игра при внешней простоте (конфигурация треков почти везде просто овальная) очень сложна. Машина, даже при упрощенном варианте управления (автоматическая коробка, помощь в торможении, линейность движения), подчиняется на трассе всем законам физики — ее выбрасывает на виражах к ограждению, при резком повороте руля сильно заносит, и удержать ее на прямой очень и очень сложно. А когда в дело вступают еще 38 соперников, становится просто неважно. Да и трассы есть не простые. Особенно девятая, **WATKINS GLEN**. Тем не менее, вы чувствуете в себе силы сразиться в чемпионате и выбираете эту опцию.

Следующее подменю гласит:

**CONTINUE** — продолжить начатый ранее чемпионат;

**NEW** — начать новый.

Если вы выбрали новый чемпионат, компьютер запросит, собираетесь ли вы обновлять уже существующую запись предыдущего турнира или все начнете заново. Выбрав **YES** вы получаете доступ к расписанию гонок. Чемпионат состоит из 15 заездов. Желтым цветом отмечен очередной. Нажав **ENTER** вы загружаете трек. В дальнейшем все действия осуществляются так же, как в режиме **SINGLE RACE**. Тот же **GARAGE**, **PRACTICE**, **QUALIFY**, **WARMUP** и, наконец, сама гонка **RACE**. Советуем последовательно проходить все этапы, чтобы привыкнуть к трассе и в квалификационном зачете занять приличное место. (Победить в реальной

гонке, стартовав с последней позиции, чрезвычайно проблематично, так как впереди идущие машины пропускают вас вперед ну очень неохотно, а расталкивать их на трассе — дело не благодарное.)

Квалификационный заезд состоит из двух этапов. Сначала вы проходите первый круг, результат которого в зачет не идет. Главная задача — разогнать свой автомобиль и пересечь желтую линию с максимально возможной скоростью. Отмашка зеленого флага означает, что пошел зачетный круг (один или несколько). Окончанием квалификации служит черно-белый флаг.

Советуем проходить этот этап с включенными кнопками **F1 LAPINFO** (покажет количество кругов, ваш последний и ваш лучший результат) или **F2 STANDINGS** (позволит вам сравнить ваши показатели и занимаемое место с результатом других гонщиков). Небольшое преимущество состоит в том, что вы начинаете квалификацию последним и скоростные ориентиры вам известны. Все, что от вас требуется, это показать нужный результат. Но заезд скоротечен, а значит здесь требуется еще большая концентрация внимания, чем в гонке с соперниками.

Пройдя необходимое количество кругов и закончив зачетную гонку, нажмите кнопку **A**. Это позволит вам сократить процедуру концовки и, выбрав опцию **ACCELERATED TIME**, сразу попасть в итоговую таблицу. Найдите в ней себя, прослезитесь и нажмите **DONE**, после этого войдите в официальную таблицу, убедитесь, что прыгнуть выше головы вам не удалось, и снова нажмите **DONE**.

Это даст вам возможность:

**VIEW** — еще раз (ну сколько можно!) взглянуть на результат;

**PRINT** — распечатать итоги и повесить над столом;

**SAVE** — записать результат гонки в память компьютера, чтобы в дальнейшем ваш чемпионат начинался уже со следующего заезда;

**DONE** — предложить борьбу в следующей гонке.

Для этого нажмите **EXIT**. Затем введите имя файла, который будет хранить результаты последнего заезда и нажмите **ENTER**.

Следующее сообщение предложит вам:

**YES** — продолжить чемпионат и поучаствовать во второй гонке;

**NO** — прекратить в настоящий момент игру.

Когда в следующий раз вы захотите возобновить соревнование, выберите **CHAMPIONSHIP SEASON**, затем **CONTINUE** и продолжите борьбу со следующего этапа.

Только, пожалуйста, не выберите **NEW** и на запрос **OVERWRITE SAVED SEASON** не отвечайте **YES**. Это сотрет все ваши предыдущие заслуги и чемпионат придется начинать сначала.

Записать текущее состояние недели чемпионата можно и после квалификации. На вопрос компьютера **SAVE RACE WEEKEND** ответьте **YES**. Значит игру вы сможете продолжить впоследствии с этого же места.

Несколько советов по тактике гонок.

— Наивысшую скорость можно развить, только имея ручную коробку передач (если, конечно, уметь ею пользоваться).

— Аккуратно проходите повороты, так как столкновение с ограждением ни к чему хорошему не приведет.

— Не расталкивайте соперников. Обычно это приводит к авариям или, как минимум, к серьезным заносам и полной остановке автомобиля. Наверстывать упущенное время в таких случаях будет очень сложно.

— При обгонах рискуйте, но оправданно, ни при каких обстоятельствах не входите в «физический» контакт с чужим автомобилем.

— Вырвавшись вперед, ни в коем случае не «подрезайте» дорогу тем, кто особенно торопится. Лучше почаще смотрите в зеркало заднего вида и пропускайте слишком настырных вперед. У вас еще будет время их обогнать, если вы сохраните среднюю скорость высокой.

— Обгоны безопасней проводить на прямых участках трассы, так как на поворотах при большой скорости любое резкое движение руля поведет автомобиль в сторону, и в результате столкновения вы окажетесь на зеленом газоне, а ваша рука потянется к кнопке **ESC**, чтобы переиграть гонку.

Вот и все. Удачи вам на дорогах!

## Информация

**Название:** Nascar

**Год:** 1994

**Фирма:** Papyrus Design Group, Inc.

**Класс:** автомобильный симулятор

**Размер архива:** 4,7 Mb

**Размер на диске:** 13,2 Mb

**Игроков:** 1 и сеть

**Управление:** клавиатура, джойстик



# NHL HOCKEY

Конец 1993 г. порадовал любителей спорта, и прежде всего хоккея, появлением на прилавках компьютерных магазинов новинки от «Electronic Arts» — «NHL Hockey».

Эту игру нельзя назвать просто очередным спортивным симулятором. И прежде всего потому, что «NHL» развеяла миф о том, что любая спортивная компьютерная игра — это только легкая развлекалочка, предназначенная для того, чтобы снять вечером скопившееся за день напряжение и скатать игру-другую, беспечно гоняя, в данном случае, шайбу. «NHL Hockey» — не просто компьютерный симулятор хоккея, не только крепко сделанная спортивная динамика — это серьезный компьютерный продукт, содержащий в себе колоссальную базу постоянно используемой информации, абсолютную достоверность не только происходящего непосредственно на хоккейной площадке, но и вне ее. Даже трудно однозначно сказать, чего же в этой игре все-таки больше — динамики или стратегии. Да-да, именно стратегии, как бы это не было странно для ярых противников спортивных игр. Для того, чтобы всерьез увлечься «NHL», вовсе не обязательно быть хоккейным фанатом. Надо просто подойти к ней непредвзято, попытаться понять, что же все-таки стоит за внешне беспорядочным мелтешением фигурок в яркой форме по бело-голубому полю. Всем, кто с этой игрой не знаком, мы хотим дать о ней полное представление, с тем чтобы впоследствии вы смогли в ней разобраться.

Для тех, кто уже успел в нее немного поиграть, мы поможем почувствовать ее настоящий вкус.

Итак, что же это такое, «NHL Hockey»? Прежде всего это официальный лицензионный продукт не только «Electronic Arts», но и Национальной хоккейной лиги (NHL), и Ассоциации профессиональных хоккеистов (NHLPA). Это означает, что Лига полностью отвечает за соответствие данной игры тому, что имеет место в реальной действительности по состоянию Лиги на конец 1993 г.

В игре участвуют 24 реальных команды NHL, разбитые на четыре реальных дивизиона (группы) и на две конференции. Сила каждой компьютерной команды тщательнейшим образом просчитана и соответствует реальному рейтингу и силе настоящей команды, своему прототипу. В компьютерных командах играют реальные хоккеисты. Причем речь идет не о формальном соответствии имен и фамилий. Каждый игрок (абсолютно каждый) запрограммирован таким образом, что уровень его мастерства, складывающийся, между прочим, из полутора десятка показателей, в



точности соответствует и его реальному потенциалу в целом, и, что еще более удивительно, каждому отдельно взятому показателю (будь-то сила броска, скорость катания, умение вести силовую борьбу или выигрывать вбрасывания. Учитывается даже степень агрессивности каждого хоккеиста и многое другое, не говоря уже о чисто физических данных). Таким образом, у играющего при подборе сочетаний в команде есть возможность для настоящего творчества. И не самую сильную команду, проявив тренерскую прозорливость, можно привести к вершине. Причем сделать это не просто тупо долбя шайбу, а основываясь на доступной информации и приобретаемых игровых навыках (как ваших, так и команды). Создатели игры учли даже психологические аспекты спорта и хоккея, в частности. Так, если выбранная вами достаточно слабая команда, например «Тампа Бэй», в ходе сезона сможет под вашим чутким руководством одержать несколько хороших побед, вырастает и мастерство компьютерных игроков. Нападающие начинают двигаться быстрее, защитники играют жестче, а вратари, которые, казалось бы, еще совсем недавно одну за другой пропускали легкие шайбы, теперь стоят насмерть, раз за разом спасая команду. И это неспроста. Команда, что называется, «завелась».

В игре почти 700 реально смоделированных хоккеистов со своей манерой игры и своими «фирменными» приемами. Даже если вы в совершенстве овладели навыками управления игрой, вам гораздо труднее будет, управляя реально слабым игроком, реализовать выход один на один или сделать точный длинный пас через половину площадки, чем если бы на его месте был игрок в действительности более сильный.

В «NHL Hockey» соблюдаются почти все правила настоящего североамериканского хоккея, касающиеся и самой игры, и структуры сезона, и правил обмена игроков.

Графическое исполнение игры безупречно. Хоккеисты реально скользят по льду, движения естественны и натуральны. Анимация прекрасна. Действие происходит (и это принципиально важно) не только на том участке поля, который доступен вашему глазу в настоящий момент, но и по всей длине и ширине площадки. Игра не находящихся под управлением хоккеистов (как своих, так и чужих) осмысленна и логична. Ваши партнеры разносторонни и проявляют завидную инициативу. Звук полностью воссоздает атмосферу переполненного стадиона во всех возможных деталях: от рева трибун до объявлений диктора.

К этому остается добавить, что полный сезон, при условии игры ежедневно около часа, займет у вас почти два месяца. Не много компьютерных игр могут похвастать таким гигантским объемом. И все это — на семи мегабайтах дискового пространства.

Далее мы раскроем абсолютно все секреты «NHL», так что вам понадобится только время и настойчивость, чтобы отработать основные технические приемы игры и освоить тактику ведения матча.

После загрузки вам будет предложено откалибровать джойстик. Вращайте рукоятку по часовой стрелке до тех пор, пока красный квадрат не замрет в центральном секторе экрана. Если джойстик не подключен, пропустите эту команду.

Красиво выполненную с вмонтированными видеофрагментами реальных матчей NHL заставку можно прервать нажатием **ENTER** или кнопки мыши. Перед нами уже знакомый по другим спортивным играм «EA» специальный телевизионный ведущий Рон Барр. Но он здесь не главный. Самое важное в **Sport Central** — это многочисленные, иногда даже слишком запакованные внутрь меню, с помощью которых производятся все настройки параметров игры, выбираются сюжеты, меняется управление, ведется гигантская статистика и прочая хоккейная «бухгалтерия».

## SPORT CENTRAL

Перед вами три опции: **FILE, GAME, STATISTICS.**

Не так и много на первый взгляд, но каждая из них содержит массу подменю и не все понятны с первого взгляда.

## GAME

Это меню дает возможность провести предварительные настройки для товарищеских матчей.

Содержит пять опций.

**GAME** — выбрать участников игры.

Появляется красочная заставка, на которой слева — команда-хозяин поля, справа — гость. Перелистывая команды в алфавитном порядке, можно установить желаемую пару. В отличие от других режимов игры, в товарищеском матче можно выбрать не только 24 действующие команды лиги, но и 2 команды **All Stars** (тоже реальные, но составленные в жизни на один матч звезд, который в январе регулярно проводится в NHL).

Нажав **ACCEPT**, подтвердите выбор. Вернувшись в основное меню, снова войдите в **GAME.**

**EXHIBITION SETTINGS** — установка следующих параметров:

— **PENALTIES** — нарушение правил, карающееся удалением с поля;

- **OFFSIDES** — определение положения «вне игры»;
- **LINE CHANGES** — поочередный выход на поле игровых смен команды;
- **2 LINE PASS** — фиксация судьей проброса шайбы через две линии;
- **INJURIES** — получение травмы игроками с пропуском периода или всего оставшегося времени до конца игры;
- **MUSIC** — включение/выключение музыки в перерывах между периодами, а также исполнение гимнов перед началом матча;
- **SOUND** — включение/выключение спецэффектов — гул трибун, свистки арбитра, удары клюшек о лед и шайбы о борта;
- **DIGITIZED SPEECH** — объявления диктора о забитых шайбах, удалениях и прочая служебная информация;
- **PERIOD LENGTH** — продолжительность одного периода в минутах;
- **ACCEPT** — подтвердить установки.

**PLAYER 1 CONTROLS** — выбор устройства, с помощью которого будет управляться команда, где: две верхних опции — названия команд (выбрав нужную, укажите режим управления):

- **THE MOUSE** — управление мышью;
- **JOYSTICK ONE** — джойстиком;
- **JOYSTICK TWO** — джойстиком номер 2 (если есть);
- **THE KEYBOARD** — клавиатурой;
- **THE COMPUTER** — управление поддерживается компьютером;

**PLAYER 2 CONTROLS** — то же, для другой команды.

**SOUND SETTINGS** — выбрать в опциях название той звуковой карты, которая установлена на вашем компьютере.

## STATISTICS

Это статистические данные, с помощью которых можно определить силу любого игрока, найти ему место в команде, на котором он сможет лучше раскрыть свои возможности, сравнить характеристики команд в целом и по отдельным игровым компонентам.



**1. STATISTICS TYPE** — данная опция позволит загрузить все статистические данные по итогам сезона и плей-офф 1992—1993 гг. или просмотреть статистику начатых вами турниров (подвести курсор в нужное место и кликнуть один раз левой кнопкой мыши).

**2. STANDINGS** — просмотреть текущее положение всех команд в турнире или кубке. После загрузки появятся таблицы чемпионата в четырех группах или сетка плей-офф, где:

**GP** — количество сыгранных командой матчей;

**W** — количество побед;

**L** — количество поражений;

**T** — количество ничьих;

**GF** — забитые шайбы;

**GA** — пропущенные шайбы;

**P** — набранные очки;

**PCT** — процент от максимально возможного результата.

Опции данного меню:

— **RETURN TO** — вернуться в спортцентр;

— **ROSTER** — просмотреть текущие показатели игроков любой команды по выбору;

— **STATISTICS TYPE** — переставить изначальный вариант загрузки статистики по годам, чемпионатам и кубкам.

После ознакомления с командными показателями, переведите желтый курсор на интересующую вас команду. Это даст вам возможность изучить показатели игроков в сезоне. Список игроков насыщен всевозможной полезной информацией. В первоначальной таблице указаны следующие данные (слева направо):

— позиция, на которой играет хоккеист (**POS**):

**L** — левый крайний нападающий;

**R** — правый крайний нападающий;

**C** — центр нападения;

**D** — защитник;

**G** — вратарь;

— номер, под которым хоккеист выступает (**NO**);

— имя и фамилия (**NAME**);

— количество проведенных в сезоне игр (**GP**);



- количество заброшенных шайб **(C)**;
- количество голевых передач **(A)**;
- количество набранных очков по системе «гол + пас» **(PT)**;
- количество бросков по воротам **(SHOTS)**;
- количество штрафных минут **(PIN)**;
- соотношение забитых и пропущенных командой голов, когда игрок находился на площадке **(+/-)**.

Данные о вратарях:

- количество сыгранных матчей **(GP)**;
- количество проведенных на поле минут **(MIN)**;
- количество шайб, в среднем пропущенных за игру **(GAA)**;
- количество побед, одержанных вместе с командой **(W)**;
- количество поражений **(L)**;
- количество ничьих **(T)**;
- количество пропущенных шайб **(GA)**;
- количество отраженных бросков **(SA)**;
- процент надежности **(PCT)**.

Опции меню:

- **STATISTIC TYPE** — то же, что и раньше;
- **RETURN TO:**

**OVERALL STANDINGS** — выход в общую таблицу команд;

**SPORTS CENTRAL** — возврат в спортцентр.

#### **PLAYER STATISTICS:**

— **SHOW PLAYER STATISTICS AND ATTRIBUTES** — показать статистику и игровые характеристики хоккеистов. Выбрав в списке нужного игрока и запустив эту опцию, можно проанализировать не только цифровые данные по итогам сыгранных матчей, но, и это очень важно, игровые характеристики игрока, его рейтинг среди других хоккеистов лиги. На основании именно этих данных вы будете формировать состав своих пятерок и проводить обмены.

- **SHOOTS** — в какой руке хоккеист держит клюшку;
- **SPEED** — скорость катания;
- **AGILITY** — ловкость;

- **WEIGHT** — вес;
- **SHOTPOWER** — сила броска;
- **CHECKING** — умение вести силовую борьбу;
- **STICKHANDLING** — владение клюшкой;
- **ACCURACY** — точность во всех игровых компонентах;
- **PASSING** — умение играть в пас;
- **OFFENSIVE AWARENESS** — действия в атаке;
- **DEFENSIVE AWARENESS** — действия в обороне;
- **AGRESSIVENESS** — агрессивность;
- **ENDURANCE** — состояние здоровья;
- **SHOOT/PASS BIAS** — чему отдает предпочтение — броску или пасу;
- **FACEOFFS** — умение выигрывать вбрасывание.

Эти данные и составляют основу всей игры. В них заложен ключ к пониманию «NHL Hockey».

Подменю в этих таблицах:

**RETURN TO:**

- **TEAM ROSTER** — вернуться в список команды;
- **OVERALL STANDINGS** — вернуться в общую таблицу команд;
- **SPORTS CENTRAL** — вернуться в спортцентр.

**STATISTIC TYPE** — как обычно.

Что касается анализа меню **Show Player Statistics and Attributes**, мы вернемся к нему подробнее, когда речь пойдет о формировании вашей команды, правильной расстановке игроков и выборе тактики, исходя из имеющихся в вашем распоряжении сил.

**3. TEAMS SORTED BY** — сравнительный анализ всех команд.

- **SCORING** — по количеству заброшенных шайб.
- **DEFENCE** — по количеству пропущенных шайб.
- **PENALTY KILLING** — игра в меньшинстве, где:

**TSH** — количество удалений;

**PPGA** — пропущенные шайбы;

**PCT** — коэффициент непробиваемости.

- **POWER PLAY** — реализация численного преимущества.

— **PENALTIES** — время, проведенное в меньшинстве.

**4. PLAYERS SORTED BY** — наивысшие статистические показатели лучших игроков.

— **POINT** — лучшие бомбардиры по системе «гол + пас».

— **GOAL** — лучшие снайперы.

— **ASSISTS** — лучшие ассистенты.

— **POWER PLAY GOALS** — снайперы в большинстве.

— **SHORTHANDED GOALS** — снайперы в меньшинстве.

— **PLUS/MINUS** — лучшие по системе +/-.

— **PENALTY MINUTES** — наиболее грубые игроки лиги.

— **SHOOTING PERCENTAGE** — лучшие по соотношению бросков по воротам и забитых шайб.

**5. GOALIES SORTED BY** — показатели лучших вратарей по итогам проведенных матчей.

— **GOAL AGAINST AVERAGE** — количество шайб, в среднем пропускаемых за игру лучшими вратарями (**AVG**).

— **WINS** — наибольшее количество побед, одержанных командами с лучшими вратарями.

— **SAVE PERCENTAGE** — лучший процент «надежности» вратарей, где:

**CP** — проведенные матчи;

**MIN** — минуты на поле;

**GA** — пропускаемые шайбы;

**SA** — отраженные броски;

**PCT** — процент непробиваемости.

## FILE

Важнейший пункт основного меню. С его помощью создаются турниры, осуществляется разнообразная служебная работа, необходимая для нормального функционирования лиги.

**OPEN** — используется для того, чтобы «открыть» ранее начатый сезон или кубок, а также, чтобы продолжить недоигранную товарищескую встречу (**EXHIBITION PLAYOFFS LEAGUE**). В **GAME NAME** выберите нужное название курсором и кликните мышью **OPEN**. Если хотите уничтожить сыгранные матчи — **DELETE** (будьте внимательны, на сотрите нужные данные). Все



манипуляции производятся с названием, появившимся в правом верхнем углу меню **SELECTED GAME**.

**NEW EXHIBITION GAME** — сыграть новую товарищескую встречу (см. выше).

**NEW LEAGUE** — создание новой лиги.

Последовательность действий такова:

1. Введите имя для новой лиги (до 8 знаков);
2. Выберите вариант календаря:
  - копия сезона 92—93;
  - случайный, созданный компьютером;
3. Выберите вариант составов команд:
  - оригинальные **ORIGINAL**;
  - созданные вами **CURRENT**;
4. С помощью курсора отметьте фирменный знак выбранной вами команды и два раза щелкните клавишей мыши;
5. Впишите фамилию игрока, который будет управлять командой в лиге;
6. Введите первый пароль для команды;
7. Введите второй пароль (до 10 знаков). Советуем использовать пароль простой и короткий, одинаковый в обоих вариантах;
8. Если вы хотите играть в сезоне за несколько команд, повторите операции 4—7. (Не забудьте выписать все пароли на бумагу, так как, в противном случае, вы не сможете управлять командой при потерянном пароле);
9. В меню **SETTINGS** проведите настройки сезона. По сравнению с параметрами товарищеской игры, здесь добавлена одна позиция: **PLAYOFF GAMES**. Цифры **1, 3, 5** и **7** означают, сколько игр придется сыграть сильнейшим командам по окончании регулярного чемпионата на каждом этапе Кубка Стэнли. **ACCEPT** — принять данную установку параметров;
10. В меню **SELECT** выберите опцию **DONE**;
11. Введите один за другим еще два пароля, необходимые для возможной в будущем манипуляции с дискетами, а также для перестановок в Лиге (для простоты повторите предыдущие пароли). После нажатия **ENTER**, компьютер создаст новую Лигу. При этом вы получите доступ к еще нескольким, ранее отсутствовавшим, пунктам меню.

**IMPORT DATABASES** — необходима, чтобы копировать вновь созданную базу данных Лиги, возвращать ранее извлеченную из игры базу обратно в программу, а также, чтобы загрузить Лигу, если оригинал потерян или испорчен.

**EXPORT DATABASES** — используется в связи с предыдущей для того, чтобы перенести на дискету текущее состояние сезона и использовать его, предварительно загрузив в другой компьютер. Чтобы скопировать принадлежащую игроку команду на диск, «откройте» Лигу, выбрав соответствующее название, вставьте дискету в любой дисковод и произведите копирование. Если в чемпионате участвуют несколько играющих, программа запросит, какую именно команду вы выбираете. Переносимая база (**MASTER OR PLAYER**) занимает менее 300 Kb.

**NEXT LEAGUE GAME** — провести очередную игру сезона.

1. Введите ваш пароль.
2. В меню появившегося календаря проведите перестановки, выбрав в **STATISTICS** название вашего сезона, а в **GAME** — управление для игроков, аналогично товарищеской встрече. Настройка управления будет запомнена программой, и менять ее впоследствии нужно только в том случае, если вы решите сменить управляющее устройство.

Для того, чтобы начать игру, подведите курсор к изображению знака первого соперника (в желтой рамке). Домашние игры отмечены красным цветом, выездные — синим. Нажав кнопку мыши или **ENTER**, вы перейдете непосредственно к игре через опцию **PLAY** (о корректировке состава и управлении игроками в матче вы узнаете позже). По окончании встречи, чтобы ее результат не пропал, проведите несколько операций в строго определенной последовательности. Вернувшись в календарь:

1. Нажмите **PLAY**;
2. **RETURN TO SPORTS CENTRAL**;
3. **FILE**;
4. **LEAGUE MANAGER**;
5. **MERGE AND UPDATE TEAM DATABASES**.

Только в этом случае база данных Лиги будет обновлена, а результат встречи и все статистические показатели игроков будут внесены в соответствующие таблицы.

В ходе матча, нажав **ESC**, вы попадете в еще одно игровое меню.

**FILE:**

— вернуться в игру (**RETURNE TO GAME**);



- записать матч, прервав его (**SAVE GAME**). В этом случае, после новой загрузки, чемпионат будет продолжен с того места, на котором был остановлен матч;

- выйти в календарь Лиги, потеряв текущий результат;

- прекратить игру для быстрого выхода в MS-DOS.

**GAME:**

- изменить управление игроком номер 1 и 2;

- поменять вратарей или, при необходимости, выпустить вместо вратаря лишнего игрока;

- мгновенно изменить базовые установки параметров чемпионата (игры).

**STATISTICS** — все статистические выкладки.

**LINE EDITOR** — перестановка игроков внутри звеньев в ходе матча.

**INSTANT REPLAY** — запуск видеоповтора последних десяти секунд игры:

Шесть кнопок слева идентичны кнопкам обычного видеомагнитофона:

- перемотка назад;

- замедленный повтор на обратном движении;

- пауза;

- замедленный повтор на прямом ходу;

- воспроизведение в обычном режиме;

- перемотка вперед.

Нажатием кнопки **SAVE** производится запись. **QUIT** — выход в основное меню игры.

**GAME SUMMARY** — статистика матча:

- общие показатели игры;

- информация об удаленных;

- данные о забитых шайбах;

- список запасных игроков.

**LEAGUE MANAGER** — эта опция содержит большое количество позиций, позволяющих проводить различные корректировки состава лиги и базы данных.

- **MERGE LEAGUE FILE** — добавить данные по лиге.

— **REBUILD DATA BASES** — перестроить базу данных.

— **UPDATE TEAM DATABASES** — изменить базу данных по составам команд.

Эти опции носят служебный характер. Самостоятельно их не выбирайте. Если в процессе перестановок команд и игроков программа запросит о необходимости выполнения одной из вышеперечисленных операций, ответьте: **YES**, и компьютер все сделает сам.

— **REMOVE TEAM FROM LEAGUE** — вывести команду из Лиги. Это можно сделать в том случае, если доиграна до конца очередная игра. Когда вы управляете не одной командой в чемпионате, программа попросит уточнить, какая именно выводится. Вывести — не значит удалить из чемпионата вообще. Речь идет только о снятии с команды вашего управления.

— **ADD TEAM TO LEAGUE** — ввести команду в Лигу для управления ею в ходе чемпионата. Это можно сделать в любой момент турнира. Операции по вводу новой команды аналогичны тем, которые выполняются при создании новой Лиги. На вопросы компьютера об изменениях базы данных отвечайте **YES**. Затем выбираете знак команды и так далее...

— **TRADE PLAYERS** — обмен игроками двух команд между собой.

Для проведения обмена нужно, чтобы обе команды были введены в Лигу под вашим управлением. Далее, выбираете пару команд и проводите обмен. За один заход можно обменивать не более двух игроков. После завершения торга не забудьте новых хоккеистов расставить по звеньям. В ходе обмена программа задаст вопрос о присвоении игроку в новой команде номера. Выберите подходящий и завершите сделку.

— **MERGE AND UPDATE TEAM DATABASES** — добавить и изменить базу данных. Не забудьте выполнить эту команду после завершения каждого очередного матча.

— **CHANGE LEAGUE PLAY SETTING** — изменение начальных установок Лиги, если вы по ходу турнира захотите, допустим, увеличить количество игр в плей-офф.

— **LEAGUE HILIGHTS** — видеопросмотр записанных ранее в процессе игр фрагментов. Если вы по ходу турнира пользовались записью в режиме **INSTANT REPLAY**, каждый фрагмент получил свое имя в реестре. Выбрав нужный матч, запустите режим отсмотра. После завершения эпизода, для просмотра следующего, необходимо снова вернуться в **HILIGHTS**.

**NEW PLAY-OFF SERIES** — создание нового кубкового турнира.



Для тех, кто не хочет предварительно играть длинный чемпионат, можно сразу начать игру на Кубок. Ничего принципиально нового в этом процессе нет. Единственное отличие заключается в том, что вы выбираете не просто одну из команд, а сразу же и своего соперника. Поэтому, для того, чтобы сыграть все этапы Кубка с 1/8 финала, выберите себе в противники команду из своей же группы. В этом случае вам предстоит пройти кубковую дистанцию с самого начала. Запустив новый плей-офф, вы в меню **FILE** получаете доступ еще к трем опциям:

- **NEXT PLAY-OFF GAME** — следующая игра Кубка;
- **PLAY OFF SETTING** — сразу же выставьте все начальные установки турнира;
- **PLAY OFF HILIGHTS** — лучшие фрагменты Кубка Стенли.

Выбрав опцию **NEXT GAME**, вы попадете не в календарь, а в «сетку» Кубка, где желтым курсором будет отмечена интересующая вас пара. Затем, в верхнем меню, выбрав **FILE**, нажмите **PLAY NEXT GAME**. По окончании матча, для того, чтобы сохранить итоговый результат, просто вернитесь сначала в кубковую «сетку», а затем в спортцентр. Единственным неудобством в розыгрыше Кубка является то, что вы не узнаете результатов борьбы других кубковых пар, пока сами не завершите свою собственную серию. Только после этого программа выдаст вам всю статистику.

**EXIT** — мгновенный выход в MS-DOS.

Основные игровые меню на этом заканчиваются. Несмотря на их многочисленность, разобраться в них не очень сложно. На практике, используя данное руководство, у вас уйдет немного времени.

Теперь несколько слов о структуре сезона. 24 команды Лиги разбиты на две конференции:

- **Campbell Conference;**
- **Wales Conference.**

Обе конференции, в свою очередь, состоят из двух дивизионов (групп) по шесть команд в каждой.

- **Smythe Division.**
- **Norris Division.**
- **Adams Division.**
- **Patrick Division.**

Выбранная вами команда должна сыграть в чемпионате NHL 84 (!!!) игры (большую часть с командами своего дивизиона

и конференции). Если вы хотите некоторые игры пропустить, при запуске новой игры загрузите в календаре не очередную, а ту, которая вам больше по вкусу. По окончании матча, при создании новой базы данных **MERGE AND UPDATE TEAM DATABASES**, компьютер «проиграет» несыгранные вами игры и выдаст всю необходимую статистику.

Цель чемпионата — не столько общая победа, за которую по итогам сезона команда получает Президентский кубок, сколько — выход в розыгрыш Кубка Стенли, главного трофея профессионального хоккея.

Для этого в группе необходимо занять место не ниже четвертого. Это даст право на участие в плей-офф до победы в серии из 1, 3, 5 или 7 игр (в зависимости от вашей установки параметров сезона). Чем выше вы займете место в группе, тем слабее соперник достанется на первом этапе. Также, вы получаете преимущество своего поля, две первых игры играя дома. Схема кубковой серии такова — 2 дома — 2 в гостях — 1 дома — 1 в гостях — 1 дома, если потребуется.

1/8 и 1/4 финала проводятся с командами вашей группы. 1/2 — с лучшей командой другой группы вашей Конференции. Финал — с сильнейшей командой другой Конференции.

Теперь поговорим о предыгровой расстановке игроков команды.

Полную перестановку с заменой запасных и основных игроков можно провести только перед началом игры до нажатия опции **PLAY**. Для этого выберите **AWAY/HOME LINES**. Перед вами слева — сформированные звенья основного состава, справа — полный список игроков команды. Для перестановки внутри звеньев, щелкните кнопкой мыши на переставляемого игрока в списке справа, перенесите свитер с его номером на выбранное для него место в звене слева и щелкните мышью. (Не забудьте переставить и того игрока, чье место только что вы заняли.) Если вы хотите выпустить в основном составе кого-то из запасных игроков, порядок действий таков:

- наведите курсор на заменяемого игрока основного состава в правом списке и щелкните мышью;

- выберите опцию **ROSTER** в верхней части экрана;

- щелкните на **SCRATCH PLAYER**. Фамилия игрока в правом списке окрасится в красный цвет, и, одновременно, свитер с его номером исчезнет из расстановки игроков в звеньях слева.

Затем:

- выберите запасного игрока из правого списка (красный цвет) и щелкните мышью;

— выберите **ROSTER**;

— **DRESS PLAYER**;

— перенесите свитер с номером нового игрока на свободное в звене место.

По окончании манипуляций, используйте опцию **LINE EDITOR**:

— **USE THESE LINES** — использовать текущие на данную игру линии;

— **USE ORIGINAL NHL LINES** — использовать настоящие линии команды в том виде, в котором они реально играют в NHL;

— **USE MY DEFAULT LINES** — использовать созданные вами линии;

— **SAVE AS DEFAULT LINES** — записать созданные вами линии. С этого пункта и начните, чтобы внесенные вами изменения не пропали после сыгранной игры. В дальнейшем, перед каждым следующим матчем будет загружаться ваш новый состав, который вы, опять же, сможете отредактировать.

Вышесказанное касалось техники перестановки. Теперь о ее тактике.

Процесс определения основного состава и игровых звеньев играет существеннейшую роль в итоговом успехе команды (наряду с вашими чисто игровыми навыками). Поэтому подходить к нему надо ответственно, зная, чего вы хотите добиться теми или иными перестановками.

Выбор и расстановка игроков напрямую зависит от стиля игры, который будет использовать команда, а стиль — от изначального подбора игроков. Поэтому, первое, что нужно сделать, это внимательно изучить все данные ваших хоккеистов — **SHOW PLAYER STATISTICS AND ATTRIBUTES**. Прежде всего показатели скорости, силы броска, умение вести силовую борьбу и т.д. На основании этих данных можно решить вопрос об усилении команды извне. Безусловно, заманчиво выменять в вашу команду всех «звезд» из других клубов, но это не всегда оправданно. Обилие «звездных» игроков может нарушить командные связи и управлять ими будет, как единым целым, не просто. Советуем обмены проводить разумно, затыкая только явные дыры в звеньях. Больше старайтесь использовать внутренние резервы команд. Даже в целом слабенький запасной игрок, если использовать правильно его немногочисленные сильные стороны, в вашей команде может заиграть лучше иной «звезды». Это прежде всего касается игроков, наделенных высокой скоростью, способных убежать от защитников соперника



и создать голевой момент. Многие такие игроки ничем примечательным больше не обладают и потому сидят в глухом запасе. Поставьте их в «основу». Нападающих — в центр атаки. При любых тактических построениях возможность уйти в быстрый отрыв и реализовать выход один на один должна вами учитываться. В каждой тройке нападающих нужен хороший распасовщик, умеющий отдать хороший пас, предпочитающий комбинационную игру броску, точный и аккуратный (все эти данные также есть в **Show Player Statistics And Attributes**). Если такого игрока поставить слева, справа нужен игрок агрессивный, физически сильный и, самое главное, обладающий мощным броском. Его задача будет заключаться в том, чтобы в одно касание резким щелчком завершать комбинационные усилия партнеров. Расставляя нападающих по местам, не обращайте внимание на их игровые амплуа. Ваша схема будет работать, даже если на правом краю атаки будет играть «настоящий» левый нападающий. Главное — расставить игроков по игровым качествам и заставить их делать именно то, что они умеют лучше всего. Даже слабая команда потенциально в состоянии обыграть хоть обладателя Кубка Стенли.

Защитников в пары подбирайте по принципу — мощь и скорость. Мощный защитник нужен для усиления атаки, быстрый — для скоростных перемещений в своей зоне в момент контратаки соперника.

Смены, играющие в численном большинстве **POWER PLAY**, должны быть наиболее агрессивны, составлены из самых сильных хоккеистов.

При игре в меньшинстве **PENALTY KILL** на льду должны быть мощные игроки, умеющие вести силовую борьбу и предпочитающие играть в обороне **DEFENSIVE AWARENESS**. Но среди них должен быть обязательно один быстрый нападающий, в задачу которого будет входить не столько оборона своих ворот, сколько постоянная готовность, получив шайбу, на полной скорости устремиться к воротам соперника.

В любых игровых ситуациях тактически ваша игра должна быть сбалансированна и, по-возможности, разнообразна. Прорыв по центру сочетайте с затяжными комбинациями, удержанием шайбы за воротами соперника и в чужих углах площадки. Именно из углов поля удастся сделать точные голевые передачи партнеру, дежурящему у дальней штанги ворот соперника. Но для того, чтобы действия игроков были синхронны, шайбу нужно «повозить» в зоне соперника, дожидаясь подходящего момента. Это очень трудный, но необходимый компонент игры. Успешно освоенный, он неизменно, раз за разом, будет приводить вас к успеху. Чего в атаке делать не стоит — так это бросать из любых



положений. Никогда количество не перейдет в качество. Вы только раз за разом будете терять шайбу и, следовательно, заниматься трудоемким и неблагодарным отбором. Атака должна быть тщательно подготовлена. Игрок должен быть выведен на идеальную позицию для броска (выйти один на один или замкнуть поперечную передачу на дальней штанге). Малое количество бросков по чужим воротам вас нисколько не должно беспокоить.

В обороне старайтесь начинать отбор шайбы в зоне соперника, у его же ворот. Это даст возможность защитникам успеть вернуться назад. А нападающие, если повезет с отбором, смогут быстро провести контратаку. Наконец, третье,— ваш соперник при силовом давлении с вашей стороны по всей площадке, будет не в состоянии провести комбинацию, собьется на индивидуальную игру и станет легкой добычей ваших жестких защитников.

Теперь об управлении. Возможны все три варианта — клавиатура, джойстик, мышь.

С клавиатуры управление осуществляется следующим образом:

**LEFT** — движение игрока влево;

**RIGHT** — движение игрока вправо;

**UP** — движение игрока вперед;

**DOWN** — движение игрока назад.

С шайбой:

**INS** — пас партнеру (предварительно нацелить передачу клавишами управления курсором);

**ENTER** — бросок (щелчок) по воротам соперника из любого положения. Предварительная корректировка курсором сделает бросок более точным. Щелчок от своих ворот — выброс шайбы верхом из своей зоны.

Без шайбы:

**INS** — перевод управления на ближайшего к шайбе игрока, отбор шайбы у соперника, если он рядом;

**ENTER** — «разогнать» игрока, на котором находится управление;

**ENTER + INS** — последовательным нажатием — провести жесткий силовой прием и выбить шайбу;

**ENTER + INS** — одновременным нажатием блокировать соперника. (При использовании данных кнопок, управление игроком клавишами курсора осуществляется левой рукой.)

Возможен второй вариант управления с клавиатуры, где:

**INS = ALT;**

**ENTER = SPACE.**

При управлении джойстиком все манипуляции проводятся аналогично. Кнопка 1 = **INS**, кнопка 2 = **ENTER**.

Управление мышью наиболее трудно. Рекомендуем пользоваться им опытным игрокам. Сложность заключается в том, что мышью можно только задать направление движения хоккеиста. Далее он будет катиться по льду сам без вашего вмешательства. При этом подбор игроков приобретает огромное значение, так как точность и передач и бросков затруднена.

Левая кнопка мыши = **INS**.

Правая кнопка мыши = **ENTER**.

Независимо от выбора управления, в игре есть еще несколько кнопок, обеспечивающих нормальное проведение игры.

**F1, F2, F3, F4** — выход на лед звеньев команды-хозяина в любой момент матча.

**F5, F6, F7, F8** — выход пятерок команды гостей в любой момент матча.

С клавиатуры, джойстика и мыши замену также можно провести одновременным нажатием обеих кнопок. (Но только в тот момент, когда шайба не находится в игре. Следите за изменением цвета шкал на панели управления.)

**F9** — замена вратаря хозяев на лишнего полевого игрока.

**F10** — замена вратаря гостей на лишнего полевого игрока.

**TAB** — вывести на игровой экран номера, под которыми играют хоккеисты обеих команд.

**R** — мгновенный выход в режим **REPLAY**. Его также можно использовать как паузу в игре.

**CTRL + S** — включение/выключение звучания спецэффектов.

**CTRL + M** — включение/выключение музыкального сопровождения в перерывах игры, во время матча, а также исполнение гимна.



## Практические советы:

— Для того, чтобы выиграть вбрасывание, в момент, когда судья отпускает шайбу, нажмите **INS**. При этом отскок зависит от положения курсора. Если вы хотите отбросить шайбу защитникам, курсор переведите по диагонали назад. Если хотите, чтобы шайба осталась у центрального нападающего (что предпочтительней), курсор держите прямо вперед. Повторным нажатием **INS** можно вернуть себе даже только что проигранную шайбу. Дальнейшие действия — взяв секундную паузу, отдать шайбу по диагонали дальнему крайнему нападающему для дальнейшего развития атаки по флангу.

— Если шайба находится у вашего вратаря, используйте его для длинных диагональных передач нападающим. Такие быстрые атаки, когда одним вратарским пасом отсекается почти вся команда соперника, часто приводят к успеху. Но будьте предельно аккуратны. Если поблизости есть нападающий соперника, перехваченную шайбу он неизменно отправляет в ваши ворота.

— Не забывайте вовремя менять игровые звенья в момент остановки и по ходу игры (но только тогда, когда вы владеете шайбой). Следите за состоянием сил игроков по показаниям горизонтальных шкал на панели управления. Хороший, но уставший игрок окажется менее полезен, чем слабый, но свежий, полный сил.

— Замену пятерок соперника в ходе игры используйте для организации быстрого выхода один на один на чужие ворота. Для этого нужен либо быстрый центр, либо хороший длинный пас в среднюю зону.

— Выход один на один можно реализовать двумя способами. Начало общее: нападающий выходит на ворота соперника не строго по центру, а сместившись чуть в сторону, ближе к одной из штанг, но оставаясь при этом в створе ворот. Далее:

1. Сблизившись с вратарем, не отпуская кнопку движения вперед, на одно мгновение нажмите кнопку перемещения в сторону дальней штанги. Через долю секунды, отпуская ее, нажмите **INS** (пас). Вратарь уже успеет среагировать на ваше ложное движение и начнет перемещаться в дальний угол. А шайба, тем временем, влетит в ближний, прямо по курсу вашего движения;

2. То же, только курсор движения по направлению к дальнему углу и кнопку **INS** нажать одновременно. В этом случае вратарь не успеет среагировать на бросок в дальний угол, и шайба пролетит у него над плечом.

Технически исполнение этих приемов достаточно сложно, но добившись синхронности, у вас не будет в дальнейшем проблем.

При управлении мышью все делается также, только вместо курсоров, вы задаете ложное направление быстрым и коротким движением мыши.

— Не злоупотребляйте силовыми прорывами через центр. С компьютером это проходит, а в игре с опытным партнером — нет. Ваши нападающие раз за разом будут оказываться на льду. Продуктивней оказываются фланговые проходы.

— Разыгрывайте шайбу с выводом на завершающий бросок крайнего нападающего. Это наиболее эффектная и эффективная комбинация, следствие длительной позиционной атаки. Крайний нападающий в своем углу маневрирует, удерживая шайбу, периодически распасовывая ее с центром. Задача — дожидаться, когда к дальней штанге подкрадется другой крайний форвард. Затем, развернувшись с шайбой, выходите на ближнюю штангу и пасуйте вдоль ворот. При этом необходимо, еще до того, как шайба окажется у партнера, нажать **ENTER** (бросок). В этом случае в одно касание шайба будет переправлена в сетку. Комбинация сложна и требует навыка, так как необходимо уворачиваться от силовых приемов и сделать передачу вдоль ворот точной и максимально близкой к вратарю. Но так, чтобы он не смог ее перехватить.

— Отбор шайбы делайте нажатием **INS**, аккуратно. Не старайтесь эффектно разогнаться и сходу врубаться в соперника. Промаш в таком случае слишком вероятен, а путь к вашим воротам оказывается открытым.

— Не забывайте возвращать в строй игроков, травмированных в ходе игры на один период. Для этого, в перерыве, произведите замену **USE MY DEFAULT LINES**, восстановив обычное сочетание звеньев.

— Если соперник меняет вратаря, постарайтесь использовать этот момент для дальнего броска по пустым воротам.

— «Провалившись» в атаке всей пятеркой, для того, чтобы спасти положение, переводите управление на самого быстрого игрока и постарайтесь им достать убегающего соперника.

— Во время бросков по вашим воротам переводите управление на ближайшего к вратарю защитника с тем, чтобы он смог подобрать отскочившую от вратаря шайбу. Большинство голов компьютерный соперник забивает, добывая шайбу в ворота.



Надеемся, что наши советы помогут вам выиграть самый престижный приз северо-американского профессионального хоккея — Кубок лорда Стенли.

### Информация

**Название:** NHL Hockey

**Год:** 1993

**Фирма:** Electronic Arts

**Класс:** спорт

**Размер архива:** 5,4 Mb

**Размер на диске:** 7 Mb

**Игроков:** 1—2 и в турнире до 24

**Управление:** клавиатура, джойстик,  
мышь

# NHL HOCKEY 95



В 1994 г. фирма «Electronic Arts», продолжая разрабатывать столь удачно начатую хоккейную тематику, выпустила новую игру этого цикла — «NHL Hockey 95». В оригинале игра вышла на компакт-диске, и ее рабочий объем увеличился по сравнению с предыдущей в 15 раз!!! В данной статье мы не будем все описывать подробно, так как управление игроками и использование базы данных остались абсолютно прежними. Поэтому, те, кого заинтересует именно эта игра, начните читать описание с предыдущей.

Тем не менее «NHL Hockey 95» — это не слепое копирование старой программы. В игре появилось много новшеств, о которых далее и пойдет речь.

Поскольку за прошедший год с момента выхода в свет первой игры в NHL произошли структурные изменения, они нашли свое отражение и в новой игре.

1. Увеличился состав Лиги. Появились две новые команды: «Anaheim Mighty Ducks» и «Florida Panthers».
2. Произошли перестановки в дивизионах и конференциях. Сменились не только их названия, но и некоторые участники перешли из одной группы в другую.
3. В двух дивизионах Восточной Конференции стало по семь команд.
4. Изменился принцип отбора сильнейших команд для участия в Кубке Стэнли. Теперь, для того, чтобы пробиться в плей-офф, необходимо попасть в число восьми лучших команд своей конференции. Таким образом, на финише может сложиться ситуация, при которой ваша команда, заняв почетное третье место в своей группе, в общем зачете Конференции окажется на девятом, то есть за чертой финалистов.

Это то, что касается основных структурных изменений. На игровой панели это нашло отражение в меню **STATISTICS**, где в опции **TEAM SORTED**, добавилась одна позиция — **STANDINGS**. С ее помощью в любой момент чемпионата можно наглядно увидеть, какие шансы имеет ваша команда на выход в плей-офф. Таблица изначально разбита на две конференции. Претенденты на участие в Кубке по количеству набранных очков выделены отдельно.

Несколько поменялось графическое решение новой игры и манера действия игроков на поле:

— значительно более совершенными выглядят все заставки, сделанные в режиме высокого разрешения при поддержке стандарта VESA;

— появились снятые на видеокамеру тренерские клипы с фрагментами «живых» матчей NHL. С ними можно познакомиться после окончания товарищеской встречи;

— улучшилась, став еще более плавной и естественной, анимация игры;

— добавилось много новых движений в действиях игроков и вратарей. Так, игроки теперь бесстрашно ложатся под шайбу, активно работают руками при навесных передачах и т.п. Вратари в эффектных шпагатах вытаскивают «мертвые» шайбы из углов ворот, бросаются на лед, накрывая шайбу, лихо играют клюшкой и многое другое;

— более естественным стало скольжение хоккеистов по льду;

— появился абсолютно новый по сравнению с прежней игрой элемент — пробитие штрафных бросков (буллитов);

— существенно более надежной стала в целом игра вратарей. Забить теперь шайбу случайным броском издали стало практически невозможно. Вратари заметно прибавили в реакции и скорости перемещения. Послать шайбу в ворота, замкнув передачу на дальней штанге, по-прежнему можно. Но теперь для этого требуется уже филигранное мастерство. Вратари стали лучше контролировать шайбу. Теперь им чаще удается ее поймать намертво и, следовательно, заметно уменьшилось количество голов при добивании;

— перемены в сторону улучшения игры вратарей привели к тому, что уменьшились в целом счета сыгранных матчей;

— единственное, что стало делать легче при взятии ворот — это реализовывать выходы один на один. В этом аспекте игры все вратари поголовно стали почему-то доверчивей. Теперь на обманные финты ваших нападающих они поддаются с незавидным постоянством. Но исполнение с вашей стороны должно быть, опять-таки, безукоризненным;

— игра полевых хоккеистов ужесточилась. На площадке стало гораздо больше силовой борьбы, плотной персональной опеки;

— из-за постоянных контактов с защитниками соперника труднее стало играть в углах поля, удерживая шайбу в длительной позиционной атаке;

— труднее стало сделать точный пас в зоне соперника, так как за мгновение до передачи против владеющего шайбой хоккеиста применяется силовой прием, и его партнер остается ни с чем;

— стало невозможным, сблизившись с защитником вплотную, сделать в последнее мгновение передачу из-под его клюшки партнеру. В этих случаях соперник практически всегда перехватывает шайбу;

— диапазон действий вратарей несколько сократился. Если в предыдущей игре голкиперы резво выезжали за шайбой в углы площадки и к лицевому борту, теперь они почти всегда играют строго, оставаясь в рамке ворот. В этом есть свои недостатки — теперь вы частично лишены возможности начать быструю контратаку пасом своего вратаря прямо из угла поля (впрочем, меньше таких соблазнов, меньше и нелепых голов, пропущенных в результате вратарских ошибок при передачах).

Таковы основные изобразительные отличия новой игры.

В части управления базой данных, произошли коренные изменения. В основном меню игры, в опции **FILE**, добавилась всего одна позиция. Но именно она глобально отличает новую игру от старой.

**CENTRAL REGISTRY** — выбрав эту опцию перед началом соревнований, вы получаете поистине неограниченные возможности по редактированию составов команд, корректировке линий и так далее. При этом вам становятся доступными сразу все 26 команд Лиги. Более того, теперь вы можете создать своих собственных хоккеистов, наделив их необходимым набором игровых умений. Вы сами теперь сможете поиграть в одной тройке, допустим, с Ларионовым и Макаровым.

Но, обо всем по порядку.

Перед вами основное меню центра регистрации, где, слева направо:

**FILE** — служебные опции;

**ROSTER 1** — список номер 1;

**ROSTER 2** — список номер 2;

**EDIT ROSTER 1** — редакция первого списка;

**EDIT ROSTER 2** — редакция второго списка.

Порядок работы с данными опциями сложен и предполагает их одновременное использование. Поэтому, прежде чем начинать работать с этим меню, необходимо тщательно изучить все позиции в отдельности.

**FILE** — набор технических опций, необходимых для сохранения производимых вами изменений:

**SAVE TO GAME** — записать текущее состояние составов Лиги с внесенными и завершенными изменениями;





**TEMPORARY SAVE** — временная запись по ходу редакции, без окончательных правок и итоговых расстановок игроков в линиях;

**LOAD DATABASE** — загрузка вариантов базы данных — оригинальной или одной из созданных вами для дальнейшего редактирования (окончательного или временного);

**RETURN** — возврат в основное меню игры.

**ROSTER 1** — опция для подготовки и выбора. Это список для левой части экрана.

В нем находятся данные о всех 26 командах четырех дивизионов — «Pacific», «Central», «Northeast», «Atlantic».

Для вывода на панель экрана списка нужной вам команды выберите название дивизиона, в котором она играет, затем, щелчком мыши, саму команду. В результате этих манипуляций слева откроется список всех игроков данного Клуба (максимально 28 человек — 25 игроков и 3 вратаря). Помимо перечня игроков в меню **ROSTER 1** можно вызвать и список свободных агентов **FREE AGENTS**, хоккеистов, не закрепленных ни за одним из клубов, которых, при желании, можно включить в состав любой команды.

При помощи опции **FIND PLAYER** можно мгновенно найти любого из более чем семисот игроков Лиги. Для этого, после вызова соответствующей опции меню, необходимо набрать с клавиатуры фамилию искомого игрока и нажать **ENTER**. Слева появится полный список команды, в которой играет ваш хоккеист. Это дает вам возможность быстро провести с игроком требуемые операции — перевести его в другую команду, вывести из состава в список свободных агентов и так далее.

**ROSTER 2** — аналогично предыдущему, но для правой панели экрана. Управление данной опцией абсолютно идентично.

**EDIT ROSTER 1** — меню осуществления перемещений на левой панели экрана. С ее помощью происходят все текущие изменения и перестановки в составах.

— **MOVE TO FREE AGENT LIST** — перевести игрока из состава команды в список свободных агентов.

— **MOVE TO ROSTER 2** — перевести игрока из состава одной команды (левый список) в состав другой (правый список).

— **CREATE FREE AGENT...** — создать нового игрока в список свободных агентов.

— **EDIT TEAM LINE** — расставить игроков в командах по звеньям после завершения всех переходов.

**EDIT ROSTER 2** — аналогично для правой панели экрана.

Теперь о том, как на практике пользоваться **CENTRAL REGISTRY**.

**1. Перевод игрока непосредственно из одной команды в другую.**

— **ROSTER 1** — откройте список игроков первой команды (слева).

— **ROSTER 2** — откройте список игроков второй команды (справа).

— отметьте красным курсором фамилию игрока, которого хотите переместить.

— нажмите **EDIT ROSTER 1**.

— выберите опцию **MOVE TO ROSTER 2** и щелкните мышью.

При этом выбранный вами игрок в **ROSTER 1** слева переместится в команду из **ROSTER 2** справа.

Данную операцию можно проделать и в обратную сторону — **ROSTER 2** в **ROSTER 1**. Таким способом из одной команды в другую можно перевести неограниченное количество игроков (как поодиночке, так и списком из нескольких фамилий).

По окончании манипуляций с переходами, выберите опцию **TEMPORARY SAVE** и осуществите временную запись. После этого в меню **ROSTER 1** выберите **EDIT TEAM LINES...** и расставьте новых игроков по соответствующим звеньям. То же — для команды из **ROSTER 2**. После этого произведите окончательную запись **SAVE GAME**. Таким образом, выбрав в дальнейшем для игры одну из отредактированных команд, вы сможете управлять составом, созданным вами, а не оригинальным. Для этого, при создании сезона, на вопрос программы о том, какие составы будут использоваться в игре, ответьте — **CURRENT** — текущие. (Временная запись, редакция составов по линиям, окончательная запись и загрузка различных вариантов составов для дальнейшей работы — все это относится и к другим видам перестановок игроков в центре регистрации).

**2. Если вы хотите убрать игрока из состава команды без перехода в другую, сделайте это следующим образом:**

— **ROSTER 1** — состав команды;

— **ROSTER 2** — выберите опцию **FREE AGENTS**;

— **ROSTER 1** — отметьте курсором нужного игрока;

— **ROSTER 1** — выберите опцию **MOVE TO FREE AGENT LIST**;

— щелчком мыши переместите игрока в список свободных агентов.



Это означает, что данный хоккеист принимать участие в играх не будет до тех пор, пока вы не вернете его в состав какой-либо команды. Помните — список свободных агентов может хранить не более 30 фамилий. Для того, чтобы его пополнить, необходимо кого-либо из игроков перевести в состав.

### 3. Перевод игрока из списка свободных агентов в команду:

— **ROSTER 1** — список команды, в которую вы переводите игрока;

— **ROSTER 2** — список свободных агентов;

— **ROSTER 2** — пометьте курсором нужного хоккеиста;

— **ROSTER 2** — выберите и используйте опцию **MOVE TO ROSTER 1**.

В результате игрок займет свое место в новой команде, а в списке свободных агентов освободится лишнее место.

### 4. Создание нового игрока. Это самая интересная возможность из всех, предоставляемых центром регистрации. Для этого:

— **EDIT ROSTER 1** (независимо от того, что находится в настоящий момент в левом списке) — выберите опцию **CREATE FREE AGENT**;

— полевой игрок или вратарь;

— введите имя и фамилию с заглавных букв (сначала — имя, а только потом — фамилию);

— позицию, на которой будет играть полевой игрок — **L, C, R, D**;

— номер на свитере.

Далее программа предложит вам большое меню, где будут введены только что внесенные вами данные и усредненные характеристики будущего игрока. Все 15 параметров подлежат изменению в лучшую или худшую сторону.

— **SHOOTS** — в какой руке хоккеист держит клюшку. **L** — левая, **R** — правая.

— **SPEED** — скорость катания — от 40 до 95.

— **AGILITY** — быстрота, ловкость — от 40 до 95.

— **WEIGHT** — вес — от 40 до 95.

— **SHOT POWER** — сила броска — от 40 до 95.

— **CHECKING** — ведение силовой борьбы — от 40 до 90.

— **STICKHANDLING** — мастерство владения клюшкой — от 40 до 80.

- **ACCURACY** — точность — от 40 до 95.
- **PASSING** — умение отдать пас — от 40 до 95.
- **OFFENSIVE AWARENESS** — действия в атаке — от 40 до 95.
- **DEFENSIVE AWARENESS** — действия в обороне — от 40 до 95.
- **AGRESSIVENESS** — агрессивность — от 40 до 95.
- **ENDURANCE** — здоровье — от 40 до 95.
- **SHOOT/PASS BIAS** — предпочтение броску или пасу — от 40 до 75.
- **FACEOFFS** — выигрыш вбрасывания — от 40 до 95.

Для того, чтобы внести коррективы в те или иные характеристики, подведите курсор к нужной цифре и щелкните мышью. Затем с клавиатуры введите ту, которую считаете наиболее оптимальной.

На все изменения у вас есть 280 резервных очков. Это много, но не бесконечно. Поэтому распределяйте их разумно. Для нападающих главными качествами являются: скорость, сила броска, ловкость, пас, точность, владение клюшкой, агрессивность и действия в атаке. Не помешает, если он будет хорошо вести силовую борьбу. Для защитников — скорость, ловкость, вес, силовая борьба, владение клюшкой, пас и умение действовать в обороне.

После того, как все показатели будут набраны — нажмите **CREATE**, и созданный вами игрок появится в списке свободных агентов. Чтобы он там не засиделся, переведите его в какую-либо команду по вашему выбору. Если вы создали сильного по игровым показателям хоккеиста, он будет выгодно отличаться от своих «настоящих» партнеров.

При создании вратаря обратите внимание на следующие показатели:

- **GLOVE HAND** — рука, держащая ловушку;
- **GLOVE LEFT** — игра ловушкой слева — от 40 до 95;
- **GLOVE RIGHT** — игра ловушкой справа — от 40 до 95;
- **STICK LEFT** — игра клюшкой слева — от 40 до 95;
- **STICK RIGHT** — игра клюшкой справа — от 40 до 95;
- **PUCK CONTROL** — контроль шайбы — от 40 до 85;
- **SPEED** — скорость перемещения — от 40 до 80;
- **AGILITY** — ловкость — от 40 до 95;
- **WEIGHT** — вес — от 40 до 75;

— **OFFENSIVE AWARENESS** — действия в атаке — от 40 до 95 (умение точно отдать первый пас);

— **DEFENSIVE AWARENESS** — действия в обороне — общая надежность — от 40 до 95.

На корректировку дается 260 очков.

Определяющими показателями для игры компьютерного вратаря являются: игра ловушкой и клюшкой, контроль шайбы, скорость, ловкость и действия в обороне.

Еще раз напоминаем общие моменты при работе в **CENTRAL REGISTRY**:

— изменения в **ROSTER 1** и **ROSTER 2** можно одинаково успешно проводить в обоих направлениях;

— обязательно делайте промежуточные записи;

— закончив перестановки, грамотно расставьте игроков в командах по линиям;

— не забывайте про окончательную чистовую подпись (если программа укажет вам на наличие в основном составе «лишних» игроков, переведите их в запас (см. описание «NHL Hockey»);

— при создании нового сезона выбирайте опцию **CURRENT DATABASES**;

— при наличии у вас только временных вариантов составов сначала в Центре регистрации загрузите нужный и отредактируйте его до конца, записав в итоге, как окончательный текущий (**CURRENT**).

Всю остальную информацию по игре вы можете найти в предыдущем описании.

Успехов вам на ледяных аренах Канады и Северной Америки!

### Информация

**Название:** NHL Hockey 95

**Год:** 1994

**Фирма:** Electronic Arts

**Класс:** спорт

**Размер на CD:** 107 Mb

**Игроков:** 1—2 и в турнире до 26

**Управление:** клавиатура, джойстик, мышь

# PANZER GENERAL

Это стратегическая игра, действие которой разворачивается во времена второй мировой войны. Вы — генерал Вермахта, призванный поставить мир на колени перед Великой Германией. Игра включает в себе 38 сценариев различных операций и кампаний, как реально имевших место, так и планировавшихся, но не выполненных, и даже выдуманных. Вы можете «для удовольствия» поиграть в любой из этих сюжетов, а можете начать настоящую войну. В этом случае вам, командуя несколькими дивизиями, надо будет последовательно захватить сначала Польшу, затем Бельгию, Францию... Все сценарии могут встретиться на вашем боевом пути в зависимости от того, как у вас идут дела на фронте.

Сразу отметим, что на каждую кампанию отведено определенное время. Если вы в него не уложились, операция считается проваленной (подразумевается получение противником подкреплений), что чревато крупными неприятностями, особенно в начале войны, когда любое поражение приводит к высадке десанта Союзников и автоматическому падению Третьего Рейха.

А если вы закончили вовремя, то результат зависит от того, НАСКОЛЬКО вовремя. Если, допустим, вы провозитесь с поляками до последнего дня, вас после победы направят на следующую кампанию — завоевание Норвегии. А если вы устроите Польше блицкриг (это называется «**Major Victory**», в отличие от «**Minor Victory**» — победы за долгий срок), то вас обрадуют вестью о том, что Союзники были настолько ошарашены вашей стремительностью, что Норвегию прозевали и она захвачена без вашего участия. А вас тем временем направят дальше — на малые страны (это Бельгия и Голландия).

Поэтому имейте в виду — если будете тянуть и выигрывать лишь те битвы, которые были выиграны Германией исторически, то закончится война в Берлине в мае 1945 года. А вот если вы проявите инициативу и начнете расправляться со всеми противниками быстро и наверняка, то бишь Великобритания падет в 1940 году, а СССР — в 1941, то последняя битва произойдет в пригородах Вашингтона (хорошо, старик Рузвельт не дожил до такого всеамериканского позора!).

Итак, после заставки вы увидите большую, на полэкрана, групповую фотографию нацистских генералов. Великая Германия ждет того, кто возглавит ее непобедимые железные легионы... Им самим это явно не по силам...



Справа вы видите четыре пиктограммы:

**C** — начать войну;

**S** — сыграть один сценарий;

**LOAD** — восстановить сохраненную игру (если есть, что восстановить);

**QUIT** — покинуть игру, отдав судьбы Германии в руки неумелых Кейтеля и Йодля, безвременно почившего Роммеля и мелковатых для великих задач Манштейна и Гудериана.

## ИГРА ПО СЦЕНАРИЮ

Чтобы запустить игру в этом режиме, надо выбрать пиктограмму с буквой **S**. Здесь Вы можете поиграть за Союзников, даже сыграть партию вдвоем — на судьбе мира это никак не отразится. Можете рассматривать этот режим как тренировочный.

**SET DIFFICULTY** — в левом верхнем углу расположены опции, позволяющие установить уровень сложности:

— **EASY** — легкий;

— **MEDIUM** — средний;

— **HARD** — тяжелый;

— **CUSTOM** — ручная регулировка уровня сложности.

Если вы выбрали **CUSTOM**, вам предложат следующее:

— **EXPERIENCE** — Опыт солдат противника. Влияет на максимальную численность вражеских отрядов;

— **PRESTIGE** — Слава противника. Измеряется в единицах и фактически является эквивалентом денег. Подробнее и об Опыте, и о Славе будет написано ниже. А здесь вы можете указать уровень этих параметров, от (3) — самого низкого до (+3) — самого высокого.

**SET CONTROL** — в правом верхнем углу — несколько икон, с помощью которых вы выбираете, кто будет управлять армиями обеих сторон. Пиктограммы в левой колонке обозначают противоборствующие стороны: орел — Германию (**AXIS**), а звезда — Союзников (**ALLIES**). Рядом с каждой расположено еще по две пиктограммы — голова символизирует игрока, а монитор — компьютер. Чтобы поменять руководство одной из сторон, нажмите на ее эмблему.

**CHOOSE SCENARIO** — в средней части экрана расположен список сценариев. Рядом с названием каждого сценария находится

«кнопка». Подведя к ней курсор, вы увидите сверху информацию по этому сценарию, а нажав на нее — выберете его.

**START SCENARIO** — выбрав сценарий, щелкните сюда — и игра начнется.

**EXIT** — выход из режима сценариев.

## ВТОРАЯ МИРОВАЯ ВОЙНА

Этот режим включается опцией **C**. Здесь все уже очень серьезно. Сначала вам предложат дату вашего вступления в войну. Варианты выведены в правой части экрана. Вы можете выбрать 39-й, 41-й или 43-й год, причем для двух последних можно выбрать и фронт — Западный (W) или Восточный (E). Ниже находится опять же уровень сложности. Указав его (отметим, что здесь ручная установка называется не **CUSTOM**, а **SET**), выберите год начала вашей службы и — вперед, во славу Великой Германии!

## Боевые действия

Итак, все выбрано, и после тревожной заставки вы попадаете на фронт. Перед вами карта, расчерченная на шестиугольники. Она занимает весь экран, за исключением колонки управляющих пиктограмм справа. При помощи этих многочисленных икон вы и руководите своими батальонами.

## Главное меню

**ЗНАК ВОПРОСА** — переход в меню настройки программы (см. ниже).

**ДВА ПРЯМОУГОЛЬНИКА** — демонстрация мелкомасштабной карты боевых действий.

**ТАНК И САМОЛЕТ** — щелкая сюда, вы переключаетесь с наземных подразделений на авиацию и обратно. Это нужно делать в тех случаях, когда самолет находится в одной локации с сухопутным отрядом. Опция также действует в режиме общей карты.

**ШЕСТИУГОЛЬНИК** — при помощи этой иконы можно убрать и восстановить гексагональную разметку театра военных действий.

**ЕЛОЧКА** — и в игре, и в общей карте это пиктограмма позволит вам взглянуть на мир, не затоптанный солдатскими сапогами. Иначе говоря, нажав сюда, вы увидите пейзаж, лишенный войск.



**БИНОКЛЬ** — выберите эту опцию, и курсор примет форму увеличительного стекла. Наведите его на любой отряд и получите по нему исчерпывающую информацию.

**ПОГОДНЫЕ УСЛОВИЯ** — нажав сюда, вы увидите внизу экрана сведения о стоящей «на дворе» погоде, а также прогноз на следующий день. Надо отметить, что погодные условия оказывают немалое влияние на ход боевых действий. К примеру, если погода «нелетная», то авиация обеих сторон хоть и будет летать, но стрелять или бомбить не сможет. А болота в дождь становятся совершенно непроходимыми для техники.

**ЗНАК ДОЛЛАРА** — переход в режим приобретения новых отрядов (см. ниже).

**ТАНК СО СТРЕЛКОЙ К НЕМУ** — щелкнув сюда, вы увидите список всех ваших отрядов. Выбрав один из них, найдете в правой части экрана все сведения о нем. Опции **NEXT** и **PREVIOUS** помогут вам пролистать этот список, а **GO TO UNIT** — взять управление выбранным отрядом на себя.

**ТАНК СО СТРЕЛКОЙ ОТ НЕГО** — переход к следующему подразделению.

## Меню настройки

Чтобы попасть в этот режим, нужно нажать на пиктограмму **Знак Вопроса**. Меню появляется на месте главного и также состоит из множества пиктограмм.

**М** — возврат в главное меню.

**ТРИ ПОЛОСКИ** — установка уровня сложности (как в начале).

**ПОДЗОРНАЯ ТРУБА** — щелчок сюда позволит вам сделать видимыми все вражеские отряды или наоборот, скрыть все подразделения противника, которые не находятся в поле зрения ваших солдат.

**КИНОЛЕНТА** — режим анимации боев. Если он включен, каждое сражение будет проиллюстрировано длительной перестрелкой.

**ТУЧА** — с помощью этой опции вы можете перестать зависеть от погоды, отключив режим ее изменения.

**БОЧКИ** — эта пиктограмма включает и выключает режим расхода топлива и боеприпасов по ходу игры.

**НОТА** — музыкальное сопровождение.

**ТРУБА** — звуковые эффекты.

**10** — если этот режим включен, под каждым отрядом выводится его численность.

**AI** — активировав эту опцию, вы получите возможность «подсматривать» за всеми ходами противника.

**ЗАРУБКИ** — кликнув сюда, вы увидите список потерь с обеих сторон.

**ТАНК** — если вы включили опцию **AI**, то в этом режиме можете включить или выключить анимацию перемещения отрядов противника.

## Приобретение новых подразделений

Чтобы попасть в этот режим, надо нажать на опцию **\$**. В левой части экрана вы увидите список родов войск:

**INFANTRY** — пехота;

**TANK** — танки;

**RECON** — броневики;

**ARTILLERY** — универсальные орудия, в том числе самоходные;

**ANTI-TANK** — противотанковые орудия, в том числе самоходные;

**AIR DEFENSE** — стационарные зенитные орудия;

**ANTI-AIRCRAFT** — самоходные зенитные орудия;

**FIGHTER** — истребители;

**TAC BOMBER** — тактические бомбардировщики;

**LEVEL BOMBER** — стратегические бомбардировщики.

Выбрав интересующий вас род войск, вы увидите в центре экрана список доступных боевых единиц. Нажав на нужный отряд, справа вы получите его тактико-технические данные:

**COST** — стоимость в единицах Славы;

**MAX AMMO** — максимальное количество боеприпасов. Имеет значение, если включена опция **БОЧКИ**;

**MAX FUEL** — максимальное количество топлива (также для включенных **БОЧЕК**);

**MOVEMENT LEG** — нечто среднее между перемещением на колесах и пешком;

**TRACKED** — на гусеничном ходу;

**HALFTRACKED** — полугусеничное шасси;

**ALL TERRAIN** — колесный вездеход;

**TOWED** — такую технику придется волочить на горбу;



**AIR** — авиация;

**SPOTTING** — радиус обзора. Имеет значение, если отключена опция **ПОДЗОРНАЯ ТРУБА**;

**RANGE** — радиус действия огня;

**INITIATIVE** — инициативность. Тоже, наверное, на что-то влияет...;

**SOFT ATTACK** — мощь в атаке на небронированные сухопутные цели;

**HARD ATTACK** — то же для бронированных целей;

**AIR ATTACK** — то же для воздушных целей;

**NAVAL ATTACK** — то же для морских целей;

**GROUND DEFENSE** — защищенность от артиллерийского обстрела;

**AIR DEFENSE** — защищенность от атак с воздуха;

**CLOSE DEFENSE** — защищенность в ближнем бою;

**TARGET TYPE** — к какому типу целей относится подразделение:

— **SOFT** — небронированная цель (пехота, стационарные орудия, грузовики);

— **HARD** — бронированная цель (танки, броневики, БМП и все самоходные орудия, кроме зениток, закрепленных на кузовах грузовиков);

— **AIR** — воздушная цель (самолеты).

Приобретая подразделение, перемещающееся способом **LEG** или **TOWED**, вы можете купить ему транспорт — грузовик или БМП, что резко повысит как мобильность, так и себестоимость отряда или батареи.

Купленные вами войска вместе с теми, которые начинают войну, являются вашей личной собственностью и переходят из одной кампании в другую.

В некоторых операциях вы получаете также некоторое количество «приблудных» отрядов. Их эмблема — орел с буквой «А», и по окончании текущей кампании они вас покидают. Поэтому ведите их на смерть первыми, и лишь когда станет совсем горячо, вводите в дело свои личные подразделения.

Как вы уже поняли, мерилем стоимости войск является ваша Слава, или Престиж (**PRESTIGE**). Чем лучше отряд, тем дороже он вам обойдется. А ваша Слава зависит от успеха боевых действий.

В общем, выбрав отряд, щелкните на **PURCHASE UNIT**, после чего вам предложат установить это подразделение на поле (только в городах и вокруг них).

## Управление войсками

Теперь, разобравшись с меню, выберите один из своих отрядов. Карта потемнеет. Светлыми останутся только те клетки, на которые это подразделение может перейти.

Чтобы атаковать врага «врукопашную», подведите свое подразделение к клетке, соседней с войском противника, а затем нажмите принявшим форму прицела курсором на вражеский отряд. Это касается как наземных, так и воздушных боев.

Чтобы обстрелять врага на расстоянии (из пушек), наведите на него курсор. Если цель находится в радиусе действия и может быть поражена из этих орудий, курсор опять же превратится в прицел.

Чтобы атаковать наземную цель с воздуха, надо привести самолет в клетку с этим объектом и щелкнуть на нижнюю часть этой локации.

Выстрел или погрузка на транспорт может осуществляться, только если в текущем цикле этот отряд никуда не перемещался.

За победы отряд получает баллы Опыта (**EXPERIENCE**). Каждый раз, когда опыт переваливает за очередную сотню, подразделение увеличивает свою потенциальную численность на единицу. При этом загорается золотая звезда. Наибольшее число звезд — 5, и 15 единиц численности.

Суть всех кампаний — либо захват чужих Ключевых Городов, либо оборона своих. На экране флаги, означающие принадлежность городов, у Ключевых обведены мерцающей рамкой, а на общей карте они выглядят как крупные овалы — белые у Германии, зеленые у Союзников.

## Меню управления

**ГРУЗОВИК** — погрузиться на наземный транспорт.

**КОРАБЛЬ** — погрузиться на судно (только в портах) или на самолет (только на аэродромах).

**ДВА ТАНКА** — восстановить потери.

**ДВА ТАНКА** и буква **Е** — восстановить потери выше 10 единиц (если есть звезды).

**БОЛЬШОЙ** и **МАЛЫЙ ТАНКИ** — заменить отряд аналогичным, но более мощным.

**ЗАЧЕРКНУТЫЙ ТАНК** — расформировать подразделение.

**ПИШУЩАЯ РУЧКА** — ввести отряду новое название.

**УВЕЛИЧИТЕЛЬНОЕ СТЕКЛО** — получить сведения о подразделении.

**БИНОКЛЬ** — исчерпывающая информация по любому отряду.

**ТАНК СО СТРЕЛКОЙ ОТ НЕГО** — переход к следующему подразделению.

И в заключении несколько полезных советов:

— обороняя город, поставьте в нем хотя бы по одной пушке каждого вида;

— не атакуйте самолетами зенитки, а танками — противотанковые орудия;

— не оставляйте в тылу незахваченные города противника.

Что касается стратегии и тактики игры — все в конечном итоге будет зависеть от вашего полководческого умения и дара предвидения. Давать здесь какие-то рекомендации практически бессмысленно, слишком много слагаемых у будущей победы (или поражения).

Желаем удачи и да покорится вам Мир!

### Информация

**Название:** Panzer General

**Год:** 1994

**Фирма:**SSI/Strategic Simulations, Inc.

**Размер архива:** 6,5 Mb

**Размер на диске:** 15,9 Mb

**Игроков:** 1—2

**Управление:** клавиатура, мышь

# RALLY CHAMPIONSHIP

Фирма «Flair Software» в конце 1994 г. выпустила новую «автомобильную игру» «Rally Championship». Это ралли — гонки по относительно бездорожью на обычных серийных автомобилях. При беглом ознакомлении с игрой кажется, что она ориентирована скорее на детей, чем на серьезных, взрослых любителей поездить на компьютерных машинах. В игре нет того, что всегда в первую очередь ждут от гоночных симуляторов, — вида непосредственно из кабины пилота. В данном случае разработчики подошли к решению изобразительного ряда не традиционно: мы, управляя автомобилем в процессе гонки, смотрим на него как бы сверху и сбоку. При этом получается очень симпатичный трехмерный пространственно-плоскостной вид, более характерный для аркадных стрелялок. Но именно эта необычность, а также насыщенный и сложный сюжет делают игру очень привлекательной и внешне, а после детального ознакомления с ней, и внутренне.

Суть игры вроде бы проста: на предложенном вам автомобиле необходимо проехать трассу как можно быстрее, чтобы, пройдя барьер квалификационного времени, получить доступ к следующей гонке. Попутно вам не запрещается ставить и рекорды трасс (впрочем, до этого придется поехать и попотеть очень долго).

Что же представляет из себя эта игра более подробно?

После загрузки и ввода пароля (не забудьте сначала запустить файл-взломщик **Crack**, чтобы ввести любые буквы), нажмите клавишу **SPACE**. Перед вами появится основное меню игры.

**GAME TYPE** — имеются три различных варианта:

**PRACTICE** — тренировочный заезд;

**SINGLE RALLY** — одиночная гонка;

**WORLD CHAMPIONSHIP** — чемпионат мира.

Подробнее о всех трех режимах поговорим позже.

**PLAYER NAME** — для того, чтобы ввести свое имя, выберите эту опцию, подтвердите нажатием **ENTER**. Затем, при помощи клавиш управления курсором и **ENTER**, наберите имя (не более четырех букв). Под ним вы и будете выступать во всех дальнейших соревнованиях.

**OPTIONS** — необходимо выставить три параметра:

**CONTROL TYPE** — управление автомобилем с клавиатуры или джойстиком. (Советуем отказаться от использования



джойстика, так как на клавишах ваша машина будет более послушна, что немаловажно, учитывая обилие и крутизну поворотов на трассе);

**SOUND** — решите сами, что вам более по вкусу: спецэффекты с музыкой или без нее. Кстати, звуковое оформление игры замечательное. Натурально ревет двигатель машины, пронзительно скрипят тормоза, штурман напряженным голосом напоминает о ближайших поворотах и так далее;

**GEAR TYPE** — самое сложное решение — какую коробку передач предпочесть: автоматическую или ручную. Так и хочется отдать предпочтение автомату, чтобы ничто не отвлекало от чересчур уж извилистой трассы. Сначала, наверное, стоит так и сделать. Но помните, что, как и на настоящей машине, так и в этой игре, быстрее разогнать автомобиль можно только правильно используя именно ручную коробку передач. Поэтому советуем, приобретя общий навык езды в этой игре, выбрать впоследствии **MANUAL GEAR**.

**MAIN** — возврат в основное меню.

Дальнейшее развитие событий зависит от того, какой тип игры вы выбрали. Начнем по порядку.

## PRACTICE

После нажатия **START** вы сможете выбрать один из шести автомобилей по своему усмотрению. (Ах, если бы такая роскошь была доступна в официальной зачетной гонке!)

Клавишами управления курсором — **ВВЕРХ/ВНИЗ** можно перелистать все модели и ознакомиться не только с их внешним видом, но и, что гораздо важнее, с основными техническими характеристиками, из которых главные: мощность двигателя и время, требуемое для разгона с места до 100 км/час.

Сравните эти показатели и станет ясно, какой машине отдать предпочтение (в приведенной ниже таблице укажем также максимально возможную скорость, которую автомобиль может развить на прямых участках трассы).

Модель	Мощность двигателя	Время разгона	Макс. скорость
<b>PEUGEOT 205 RALLY</b>	1775	6.21	202
<b>TOYOTA CELICA</b>	1997	4.90	224
<b>LANCIA DELTA</b>	1995	5.35	219
<b>OPEL CALIBRA</b>	2000	5.00	207
<b>FORD ESCORT</b>	2003	5.00	223
<b>PORSCHE RS</b>	3600	4.50	232

Все познается в сравнении. Даже тот, кто ничего не смыслит в реальных машинах, поймет, что **PORSCHE RS** это то, что вам нужно. За счет гораздо большей мощности двигателя его можно и разогнать значительно быстрее, и развить куда большую максимальную скорость. Правда, точно удержать на трассе такую быстроходную машину сложнее, чем, допустим, **PEUGEOT 205 RALLY**, но технический потенциал, умноженный на получаемый опыт вождения в процессе игры, безусловно принесет свои плоды, и на **PORSCHE** вам будет по силам даже поставить рекорд трассы.

Но, забегаая вперед, отметим, что в зачетных гонках вам предстоит ездить долгое время, пока не накопите денег, все-таки на **PEUGEOT 205 RALLY**. Так что и тренируйтесь на нем. Пока вы не «почувствуете» свою машину, успехов не добиться. Требования к прохождению трасс и скоростной барьер у компьютера очень и очень высоки.

Наконец вы решились, сделали свой выбор. Нажмите **START**.

Сначала вам предстоит тренироваться на трассе, проложенной по городу и на проселочной пыльной дороге.

Что из себя представляет игровой экран и на что, кроме дороги, следует обращать особое внимание?

В верхней части экрана слева направо расположены следующие приборы:

**SPEED** — цифровой спидометр — текущая скорость, с которой движется ваш автомобиль в км/час;

**CEAR** — стрелка тахометра, указывающая на количество оборотов двигателя;

**КОРОБКА ПЕРЕДАЧ** — ручка указывает на номер включенной передачи. При ручном переключении скоростей эта позиция приобретает важнейшее значение;

**ВРЕМЯ** — сколько минут прошло с начала гонки.

В нижней части экрана:

**FUEL** — степень заправленности автомобиля топливом. Индикатор, полностью закрашенный зеленым цветом, свидетельствует о том, что баки полны;

**DAMAGE** — красная часть на прозрачном индикаторе показывает, насколько сильны повреждения, полученные вашим автомобилем в процессе гонки;

**LAPTIME** — время-ориентир, за которое нужно пройти данную трассу (появляется на экране в тот момент, когда ваша машина трогается с места).





Для того, чтобы начать движение в режиме автоматической коробки передач, необходимо нажать и не отпускать педаль газа (**SPACE**) до тех пор, пока не наберете приличную скорость.

При ручном переключении скоростей, сначала нажмите на газ, затем клавишей управления курсором **ВВЕРХ** включите первую передачу, повторным коротким нажатием — вторую и, по мере увеличения скоростей, третью и так далее.

Для торможения можно использовать клавишу управления курсором **ВНИЗ**, но лучше тормозить просто отпуская в нужный момент педаль газа (в режиме ручного управления одновременно с этим кнопкой **ВНИЗ** включайте пониженную передачу).

Руль поворачивается клавишами **ВЛЕВО/ВПРАВО**.

Функциональных кнопок в игре не много:

**ESC** — выход из гонки в основное меню;

**P** — пауза в игре;

**F1** — уменьшение размера игрового экрана (если быстроедействие вашего компьютера недостаточно для плавной анимации);

**F2** — возврат размера экрана в основное состояние.

Получив в режиме **PRACTICE** необходимые для успешной езды навыки, можно переходить к следующему типу игры.

## SINGLE RALLY (Одиночная гонка)

Нажав на **START**, вы попадете в следующее меню, где вам предстоит выбрать уровень сложности предстоящей гонки:

**EASY** — легкий;

**MEDIUM** — средний (обычный);

**HARD** — тяжелый;

**EXPERT** — эксперт (сверхтрудный).

Ваш выбор повлияет на сложность предстоящей трассы (чем «круче» уровень, тем больше на трассе извилистых участков, резких поворотов, узких мостков, ям, луж с пролитым чьей-то коварной рукой маслом, горбатов трамплинов и т.д. и т.п.) и на выносливость вашего автомобиля. (Приятно, конечно, безнаказанно сносить дорожные столбы, ограждения и прочие атрибуты автомобильной гонки, но каждый физический контакт с «инородным» телом неуклонно ведет ваш автомобиль к выходу из строя и к досрочному окончанию заезда. Чем

легче выбранный уровень, тем дольше автомобиль будет оставаться пригодным к эксплуатации). Далее вы увидите название трассы и время проведения гонки, а также лучшее время прохождения другими гонщиками. После этого попадете в гараж. Это принципиально важный момент, так как именно здесь можно заправить автомобиль горючим (подведите курсор в виде руки на «бензозаправку»). Нажав **SPACE**, войдите в соответствующий режим. Поскольку гонка только начинается, дозаправка вам пока не требуется. Здесь же можно поменять колеса, купить новый автомобиль или отремонтировать старый (переместив курсор на эстакаду в правой части экрана). Поскольку автомобиль еще цел, а на новый у вас еще нет (как это ни банально) денег, из этого режима можно смело выходить. Но без чего обойтись никак нельзя, так это без визита в комнату штурманов (стул в центре экрана).

Здесь вам предстоит выбрать себе в напарники штурмана, который в процессе гонки будет предупреждать вас о приближающихся поворотах и других катаклизмах трассы голосом. Его команды будут дублироваться на мониторе соответствующими стрелками. У лучшего штурмана информация своевременней и подробней. Задача вроде бы и проста, поскольку, естественно, хочется штурмана получше. Но, как ни прискорбно, это удовольствие стоит денег. И чем лучше штурман, тем он дороже. Поэтому довольствуйтесь тем из них, кто по зубам вашему кошельку, «весящему» в начале игры 8000\$. Выбрав-таки напарника можно приступить непосредственно к гонке.

**Что изменилось на экране и на трассе по сравнению с режимом PRACTICE?**

1. В правом нижнем углу роковые цифры квалификации. Ориентируясь на них, вам необходимо проехать трассу хоть на секунду побыстрее. В противном случае заезд придется повторить снова и следующей трассы вам пока не увидеть.
2. На дороге разбросаны в достаточно большом количестве разнообразные призы, с помощью которых вы сможете, с одной стороны, поддержать более или менее удовлетворительным техническое состояние автомобиля, с другой — сэкономить драгоценные секунды, так необходимые на финише, с третьей, скопить небольшой капиталец для того, чтобы, порезвившись на трассе, потом отремонтировать в гараже свой автомобиль, а может быть позже и купить новый. Да и штурмана не мешает взять получше. К сожалению, лежат призы зачастую в труднодоступных местах трассы и стоит крепко подумать, а надо ли терять время с риском разбить машину, чтобы подобрать приз. И тем не менее, по возможности, это делать нужно.

Призов на трассе пять видов:

— **значок с изображением доллара** — поздравляем, вы заработали денег. И вообще, кто сказал, что деньги на дороге не валяются?...

— надпись **TIME** — сэкономленные на финише секунды;

— канистра **FUEL** — дозаправка «в воздухе»;

— гаечный ключ **DAMAGE** — р-р-раз! и машина подремонтировалась;

— знак вопроса «?» — за ним скрывается любой из четырех вышеперечисленных призов.

Подбор приза подтверждается автомобильным гудком.

## WORLD CHAMPIONSHIP

Отличается от предыдущего режима длинной вереницей проводимых одна за другой гонок (если вы в состоянии уложиться в отводимое время). Игра приятно удивляет количеством и многообразием трасс. Чего здесь только нет: и лихие виражи по запутанным узким улочкам провинциального городка, и скольжение по снежной целине зимней лесной дороги на фоне размеренно падающего снега и без него, и жаркие песчаные барханы, и каменистые, изломанные временем проселочные дороги, и узкие насыпи вдоль озер и болот с перепуганными лягушками, и прерии с вигвамами и тупо удивленными индейцами. Ни днем, ни ночью вам не будет покоя. Просто неожиданное разнообразие. Впрочем, это ведь **WORLD RALLY**.

Удручает только то, что доступно оно вам будет не сразу. Чемпионат вы начинаете на самом слабом автомобиле **PEUGEOT 205**, и только в процессе гонки (очень не скоро) сможете прикупить что-нибудь получше. Для сравнения, если ваш **PEUGEOT 205** стоит 31200\$, то, к примеру, **TOYOTA CELICA** — 51700\$, а **PORSHE RS** — аж 60900\$.

Для того, чтобы набрать столько денег, нужно принять участие в огромном количестве заездов, подбирать все долларовые призы, не разбивать свой старенький **PEUGEOT 205**, чтобы не тратиться на капремонт, и регулярно укладываться в отведенное квалификационное время. Задача не из легких.

Если в ходе гонки вам не удалось уложиться в **QUALIFY TIME**, увидев надпись **TIME OUT**, постарайтесь хотя бы не разбить в хлам сам автомобиль и доехать до финиша, пока эта надпись присутствует на экране. В этом случае компьютер великодушно предложит вам повторить попытку.

В запасе у вас еще две жизни. Согласившись с этим, отправляйтесь в гараж (но сначала проверьте, что у вас с финансами, капиталисты ничего не делают бесплатно). Заправьте автомобиль — уровень топлива указан темно-синим цветом на индикаторе. Один литр стоит 20\$. Нажмите опцию **REFUEL**. На эстакаде подремонтируйте машину **REPAIR CAR**. Но стоит это в итоге очень дорого. Можете поменять колеса и снова за баранку с упрямством обреченного наматывать круг за кругом в тщетной надежде проскочить через квалификационное сито.

В заключение, несколько советов, касающихся техники езды по трассе.

1. По возможности больше держите нажатой педаль газа (клавиша **SPACE**). Только это позволит поддерживать постоянно высокую скорость.
2. Для притормаживания на входе в повороты отпускайте газ (на короткое время) только после предупреждения штурмана или после того, как сами увидите поворот.
3. Заканчивайте поворот с нажатой педалью газа, чтобы, выйдя на прямой участок трассы, скорость автомобиля уже была близка к максимальной.
4. Используйте собственно тормоз только в крайних случаях, когда угроза столкновения с посторонним предметом кажется неизбежной. Во всех остальных случаях тормозите педалью газа (отпуская) и сцеплением (в ручном режиме).
5. Не гонитесь за всеми призами. Располагаясь на «неудобных» участках трассы, они отвлекают Вас от главной цели — максимальной скорости и экономии времени. В случае, если автомобиль поврежден, особое внимание уделяйте призам ремонта (даже если Вы и доковыляете до финиша, ремонт за деньги будет стоить очень дорого).
6. При движении по направлению к повороту, прижимайтесь к внутренней стороне трассы. Машину в любом случае занесет, но тогда у вас еще останется пространство для маневра и, может быть, вам удастся не съехать на обочину.
7. Заезжайте на трамплины строго посередине и выравнивайте машину относительно дороги. В противном случае неизбежен многократный переворот и, как следствие, серьезная поломка и полная остановка.
8. На проселочных дорогах избегайте ям.
9. На городских улицах остерегайтесь луж. Это пролитое масло. Машину раскрутит, и она неминуемо остановится.



10. Помните об осторожности при езде, но не более того. В этой гонке прежде всего важна, все-таки, скорость.

11. Среди прочих слагаемых победы, главный, безусловно,— безукоризненная реакция играющего.

### Информация

**Название:** Rally Championship

**Год:** 1994

**Фирма:** Flair Software

**Класс:** динамика

**Размер архива:** 3,1 Mb

**Размер на диске:** 14,2 Mb

**Игроков:** 1

**Управление:** клавиатура, джойстик

# REALMS OF CHAOS — REVOLT OF THE MRYAAL

Фирма «Арогее» в конце 1994 г. обнародовала свой новый проект, аркадно-приключенческую игру «Realms of Chaos». Несмотря на довольно большое количество подобных программ, «Realms» оказался достаточно заметным явлением благодаря нетрадиционному подходу авторов к игровой системе. Новизна и изюминка заключается в том, что, управляя по ходу игры как бы одним персонажем, вы, на самом деле, имеете возможность использовать качества сразу двоих героев, действующих в паре. В зависимости от игровой ситуации, вы выбираете одного из них, чтобы, благодаря некоторым специфическим качествам и способностям, которыми те обладают, решить в свою пользу тот или иной игровой эпизод.

Игра получилась динамичная и захватывающая. Единственное, чего ей не хватает,— это качественной, на уровне сегодняшнего дня, графики.

Итак, история «Realms of Chaos».

Главные герои игры, Эндрик и Эландра,— брат и сестра. С детства они дружили и всегда были вместе. Эландра, будучи еще маленькой девочкой, проявляла недюжинный ум и ловкость. Благодаря этим качествам она получила возможность изучать магию. Эндрик же учился боевым искусствам и фехтованию. Учеба на долгие годы разделила их, но, став мастерами своего дела, они вновь встретились. Их искусства дополняли друг друга, и вскоре они стали лучшей командой наемных героев в Мистерии. Именно им поручались самые трудные и особенно опасные задания.

Неожиданно на мирные королевства Мистерии пала тень. Гоблины (на востоке) и Мриаалы — люди-кошки (на юге) порвали отношения с королевством людей. Наступило темное время, когда армии демонов атаковали Мистирию. Покинутые союзниками, люди проиграли битву. Как и многие другие герои, Эндрик и Эландра боролись за свою Родину, но были побеждены превосходящими силами противника. Тогда они решили отыскать источник Черной Тени, разрушивший Мистирию, и, если удастся, уничтожить его. Перво-наперво они собрались посетить королевства Мриаалов и Гоблинов, надеясь найти там какие-нибудь подсказки...

С этого момента вы и принимаете на себя руководство всей компанией.



После загрузки программа предлагает основное меню.

**PLAY A NEW GAME** — начать новую игру. После выбора этой опции, необходимо определить уровень сложности, где:

- **PRACTICE** — режим тренировки;
- **NORMAL** — обычный уровень сложности;
- **CHALLENGE** — усложненный режим.

**RESTORE A SAVED GAME** — воспроизвести записанную ранее игру — 9 файлов.

**SAVE A GAME** — записать текущее состояние игры на диск. Имеется восемь обычных режимов записи, когда вам нужно назвать записываемый файл, и один режим быстрой записи **QUICK SAVE**, в котором запись осуществляется автоматически на одно и тоже место.

**INSTRUCTIONS** — инструкции для пользователей игры.

**ORDERING INFORMATION** — повторяет сведения, уже данные в предыдущей опции.

**GAME OPTIONS** — настройка параметров игры — управление и звук.

— **KEYBOARD CONFIG** — при желании можно изменить расстановку клавиш управления. Для этого подведите курсор к одной из семи позиций и нажмите **ENTER**. После этого введите требуемую кнопку. **ESC** — закончить изменения.

— **JOYSTICK TOGGLE** — выбор и калибровка джойстика.

— **SOUND EFFECTS** — установка нужного устройства для воспроизведения звуковых спецэффектов.

— **MUSIC TOGGLE** — включение/выключение музыкального сопровождения.

**HIGH SCORES** — семь лучших результатов в игре.

**END CURRENT GAME** — закончить текущую игру.

**QUIT TO DOS** — выход в **DOS**.

Непосредственно в игре функции основного меню дублируются «горячими» кнопками:

**F1** — выход в **MAIN MENU**;

**F2** — запись игры;

**F3** — загрузка с диска текущего состояния;

**F4** — настройка звуковых эффектов;

- F5** — режим джойстика и калибровка;
- F6** — конфигурация управления с клавиатуры;
- F7** — включение/выключение музыки;
- F8** — быстрая запись;
- F9** — быстрая загрузка;
- F10** — выход в **DOS**.

«Realms of Chaos» сделана для тех, кто хочет вдоволь побродить по лабиринтам, побиться с многочисленными монстрами, не особенно загружая голову чрезмерной работой. Но это вовсе не значит, что думать в игре не нужно. В процессе продвижения вперед вами будут встречаться не только разъяренные враги, но и множество коварных ловушек и секретов, пройти которые можно только как следует поработав мозгами.

Управление персонажем по умолчанию осуществляется следующим образом:

- LEFT** — движение влево;
- RIGHT** — движение вправо;
- UP** — вверх (по лестнице и веревкам);
- DOWN** — присесть и передвигаться на корточках;
- CTRL** — прыжок вверх;
- CTRL + LEFT/RIGHT** — прыжок с места в нужном направлении;
- LEFT/RIGHT + CTRL** — длинный прыжок с разбега в требуемую сторону;
- ALT** — выстрел или удар в сторону направления движения героя;
- ALT + UP** — выстрел молнией вертикально вверх;
- SPACE** — сменить героя.

Замена осуществляется не только по ситуации, исходя из качеств персонажей, но и в том случае, если один из них получил тяжелые повреждения в бою, и надо сохранить ему жизнь.

## ХАРАКТЕРИСТИКИ ГЕРОЕВ

### Эндрик

- Класс — воин.
- Оружие — длинный меч.
- Выносливость — 3.
- Возраст — 23.





Эндрик — более сильный персонаж. Он медленнее сестры, но компенсирует это силой своего меча «Серый коготь».

## Эландра

Класс — колдунья.

Оружие — молнии.

Выносливость — 2.

Возраст — 21.

Эландра слабее брата, но успеха достигает за счет своей подвижности, прыгучести и стрельбы дальнобойными шаровыми молниями.

В процессе игры, нажав **ESC**, вы можете оценить состояние героев **STATUS**. В этом меню рядом с портретами персонажей указано количество их жизненных сил **POWER**, счет — **SCORE** — очки, начисляемые за подбор полезных предметов — денег, кошельков и так далее, количество собранных драгоценностей — **CRYSTALS**.

Эндрик и Эландра путешествуют к замку **Mryall**, надеясь найти информацию о Тени, опустошившей Мистерию. Они хотят проникнуть в замок тайно. Их путь ведет через лес, затем — через колодец — в тайный проход к катакомбам, а оттуда — в подземелье замка. Затем надо найти Тронный зал. По ходу игры Эндрик и Эландра должны преодолеть полчища врагов, уничтожая все, что движется. По ходу дела необходимо разбивать пустые статуи. В них могут оказаться полезные предметы.

В верхнем левом углу показано количество баллов здоровья персонажа. Если кто-то из героев теряет все жизненные силы, то погибают оба и игра начинается с начала уровня. Ямы с кольями и глубокие водоемы могут сразу отнять все здоровье, тогда как удары врагов отнимают только по полбалла.

Играя на сложном уровне **CHALLENGE**, вы можете быть отравлены укусом врага или случайно выпитым ядом. Отравленный персонаж двигается очень медленно и постепенно теряет здоровье. Чтобы подлечиться, выпейте красный флакон.

Число молний Эландры показано в верхнем правом углу экрана. Сначала их 10. Когда количество выстрелов сократится до нуля, она больше не сможет стрелять. Переключитесь на бойца, и колдунья автоматически восстановит способность к ведению огня (одна молния за две секунды).

В процессе игры не пропускайте ценные предметы наступая или прыгая на них. Эти полезные вещи дадут вам жизни, очки, дополнительные молнии.

**Стальная монета** — 50 очков.

**Кошелек монет** — 100 очков.

**Ожерелье** — 200 очков.

**Золотой кубок** — 500 очков.

**Алмазное кольцо** — 1000 очков.

Флаконы: одни восстанавливают 2 балла здоровья, другие — полностью заживают раны. Остерегайтесь черных флаконов — это яд! Будьте внимательны, перепрыгивайте через них.

Собирайте магические кристаллы — маленькие и большие (один большой стоит 10 малых).

За каждые 100 подобранных кристаллов Эландра получает дополнительную молнию. Когда максимальное число молний будет набрано (20) — они станут бесконечными.

В некоторых частях игры вам будут попадаться секретные комнаты. Чтобы попасть в них, надо найти **CREST OF WARPING**. В этих комнатах вы получите **CREST OF ROWER**, который усилит оружие героев и отправит их дальше.

Закончив очередной уровень, вы увидите бонус. По 1000 очков начисляется за:

- уничтожение главной твари;
- нахождение секретной комнаты;
- прохождение уровня за определенное время;
- уничтожение определенного числа врагов;
- подбор определенного количества кристаллов;
- вскрытие определенного числа пустых статуй;
- завершение уровня с полной жизненной силой.

(Главной твари и секретной комнаты на некоторых уровнях может и не быть).

Очки суммируются из полученных за найденные сокровища и из бонусов. Когда вы набираете 10000 очков, ваши герои получают дополнительные баллы жизненной силы. Максимальное число здоровья — 5.

И последнее — уровни выбранной сложности игры характеризуются следующими основными особенностями:

- **PRACTICE** — действие происходит только в лесу, а герои с самого начала имеют на один жизненный бал больше, чем им полагается по статусу;



— **NORMAL** — за пропущенный удар отнимается полбалла здоровья, и нельзя быть отравленным;

— **CHALLENGE** — за удар теряется целый балл жизненных сил и постоянно присутствует угроза отравления.

А теперь попробуйте сами сыграть в эту, в общем, незатейливую, но очень увлекательную и довольно сложную для прохождения игру.

Желаем вам всяческих успехов.

### Информация

**Название:** Realms of Chaos — Revolt of the Mryaal

**Год:** 1994

**Фирма:** Apogee

**Класс:** аркада

**Размер архива:** 0,9 Mb

**Размер на диске:** 1 Mb

**Игроков:** 1

**Управление:** клавиатура, джойстик

# REBEL ASSAULT

В 1993 г. фирма «Lucas Art» выпустила игру «Rebel Assault». Популярная тема звездных войн и блестящее техническое исполнение сделали ее одним из лидеров жанра космических стрелялок. Это почетное место «Rebel Assault» уверенно занимает и по сей день. Сквозной сюжет, динамика действия, отличная графика под «реальное» видео выделяют игру, приковывая к ней внимание все новых и новых поклонников.

Большим плюсом является и очень простое (в отличие от многих космических симуляторов) управление. Задействовано минимальное количество кнопок, и ничто не отвлекает игрока от поставленной задачи. Собственно, и симулятором эту игру назвать ни в коем случае нельзя. Это — типичная многорежимная аркадная игра.

Во всех пятнадцати заданиях вы поставлены в строгие рамки полета по определенным маршрутам (с различными вариациями). В любой другой игре это бы раздражало. Но только не здесь. Все сделано настолько стильно, что порой забываешь о том, что летишь по одному и тому же тоннелю уже в сотый раз, и это, как ни странно, продолжает приносить удовольствие.

Но вернемся непосредственно к игре.

Предыстория такова.

Давным-давно, в далекой Галактике идет гражданская война. Звездные корабли повстанческой армии одержали первую победу над Галактической Империей, которая, не без помощи полководца Дарта Вейдера, управляет Галактикой железной рукой. Однако Империя еще очень далека от поражения. Основной ее надеждой является Звезда Смерти — огромная космическая станция, оснащенная оружием, способным уничтожать целые планеты.

Ваша задача — разрушить станцию и спасти Галактику от Имперского порабощения.

Но до этого предстоит решить еще много локальных задач, начав с элементарных тренировок на базе повстанческой армии.

Отныне вы — стажер **ROOKIE ONE**.

Как и Люк Скайвокер, вы — простой крестьянин с засушливой планеты Татуин. Будучи смелым летчиком в гражданской жизни и, вообще, энергичным молодым человеком, вы вступаете в ряды Сопротивления, чтобы помочь победить Империю.

Помимо вас в вашей команде будут воевать еще пять человек.



— **Командор Ру Мурлин** — самый молодой командир в Союзе Сопrotивления. Мастерство и смелость помогли ей быстро подняться в звании. В надежде передать свое мастерство другим, Ру обучает летчиков-новобранцев для Союза, а ее природный ум и острый глаз привлекли к ней множество друзей и всеобщее уважение.

— **Командор Джейк Фарелл**. Он был в рядах Имперских Сил в дни старой республики, когда власть над Галактикой была еще в руках Сената. В те дни Фарелл обучил много летчиков для Империи. Но он покинул воздушные силы, когда произошла смена правительства, так как его задания становились все более бесчеловечными. Джейк удалился на покой. А теперь, желая помочь Сопrotивлению, он занялся обучением пилотов для Союза. Серьезный и вдумчивый командир, Фарелл управляет кораблем и муштрует своих новобранцев.

— **Лейтенант Турланд Хак**. Именно он встретил вас, когда тренировался в Моз Айслей и стал покровительствовать **Rookie**, все свои силы направив на то, чтобы **Rookie** стал лучшим пилотом в Сопrotивлении. В настоящий момент Хак отвечает за связь на базе Моз Айслей.

— **Капитан Меррик Симмс** командует Голубым эскадром флота повстанцев. После победы у Дантука, молодой Симмс получил звание капитана. Он — искусный пилот, который всегда остается хладнокровным.

— **Новобранец Турлоу Харрис**. В свои двадцать лет он уже видел множество битв. Большую часть жизни Харрис, будучи сыном капитана Сопrotивления, был тенью своего отца. И хотя Харрис хороший пилот, ему недостает уверенности и хладнокровия, которые приходят с опытом.

Таковы действующие лица, с которыми вам придется делить радость побед и горечь неудач на протяжении большей части игры. А продлится все это наверняка довольно долго. Чтобы сыграть «Rebel Assault» на одном дыхании до конца, нужно потратить массу времени, так как, несмотря на простоту управления, игра крайне сложна на практике и требует колоссальных навыков.

Перед тем, как перейти к описанию меню, опций и особенностей отдельных игровых фрагментов, давайте познакомимся еще с одним персонажем, получеловеком-полумашиной, имперским полководцем Дартом Вейдером. Именно он будет вашим главным оппонентом, а легионы имперских пилотов и штурмовиков — не более, чем проходными, незначительными фигурами, которым суждено только одно — смерть, скрытая в инфракрасном прицеле вашего истребителя.

Итак, Вейдер — Черный Повелитель Сита. Олицетворение зла Империи. Когда Дарт был Джедаем и учеником Бена Кеноби, он отвернулся от своего учителя, воспользовавшись соблазнительной энергией темной стороны силы. Теперь, находясь на службе у ужасного галактического императора, он поклялся любой ценой разрушить Союз Сопrotивления. Дарт надеется, что новое оружие — Звезда Смерти, поможет ему выполнить поставленную задачу.

Но это вряд ли. После того, как вы разберетесь с меню и режимами управления, у Вейдера не останется никаких шансов.

## Основное меню игры

**START NEW GAME** — начало новой карьеры пилота сил Сопротивления.

### GAME OPTION:

- **EXIT MENU** — выход в основное меню;
- **ROOKIE 1 IS MALE/FEMALE** — выбор пилотом мужчины или женщины;
- **MUSIC** — включение/выключение музыки;
- **SFX AND VOICE ARE** — включение/выключение звучания спецэффектов и речи героев;
- **DIALOGUE TEXT** — режим вывода на экран титров с диалогами;
- **CONTROLS ARE** — важнейшая опция, определяющая принцип управления истребителем:

**NORMAL** — обычный вариант любого симулятора, где при отклонении рукоятки джойстика назад истребитель поднимается вверх, набирая высоту, а при наклоне ручки вперед — снижается;

**Y-FLIPPED** — выбрав этот вариант, вы получаете обратный режим: джойстик вперед — истребитель поднимается вверх, назад — опускается вниз.

На наш взгляд обычный вариант предпочтительней, но если вы хотите иметь дополнительные проблемы, подойдет и второй.

— **VOLUME AT...** — настройка громкости звукового сопровождения в процентах до 100.

— **DIFFICULTY** — уровень сложности игры. Имеются три варианта: **EASY**, **NORMAL** и **HARD** — самый тяжелый. От выбранного уровня сложности зависит и степень трудности управления истребителем, и агрессивность врагов, и количество целей, которые необходимо уничтожить на некоторых уровнях игры.



**ENTER PASSCODE** — после успешного прохождения нескольких уровней, программа выдает вам пароль, который даст возможность в случае гибели (а это более, чем вероятно) начать игру не с самого начала, а сразу с непройденных вами этапов.

**CONTINUE DEMO** — короткий демонстрационный режим с показом таблицы десяти лучших пилотов.

**EXIT DOS** — закончив игру, выйти в DOS.

## УПРАВЛЕНИЕ

В процессе инсталляции вам предстоит решить, с помощью какого устройства вы будете осуществлять управление истребителем и пилотом. Возможны два варианта — джойстик (предпочтительней) и мышь.

Если вы выбрали джойстик, при загрузке программы вам предложат его откалибровать. Если в процессе игры вас не устроит точность калибровки, это можно сделать в любой момент, нажав клавишу **J**.

В режиме **NORMAL** управление осуществляется следующим образом:

**вперед** — снижение истребителя;

**назад** — набор высоты;

**влево** — вираж влево;

**вправо** — вираж вправо;

**огонь** — одной из кнопок джойстика.

При управлении мышью изменение курса и высоты полета осуществляется соответствующими перемещениями мыши в направлениях, аналогичных джойстику. Стрельба — левая кнопка мыши.

## «Горячие» кнопки

**SPACE** или **PAUSE** — пауза в игре.

**Q** — выход в DOS.

**ESC** — принудительный пропуск видеофрагментов, сюжетно связывающих между собой отдельные эпизоды.

**J** — калибровка джойстика.

**O** — выход в **GAME OPTION** основного игрового меню для внесения изменений в текущие настройки.

## ИГРОВЫЕ РЕЖИМЫ

Пятнадцать сюжетных фрагментов «Rebel Assault» разнообразны не только по задачам, поставленным в них, но и по их графическому исполнению. Это касается прежде всего различных игровых режимов. В разных заданиях используются четыре варианта компоновки изображения и, соответственно, управления истребителем или, непосредственно, самим героем.

1. Полет в режиме от «третьего лица». В этом случае, допустим, в самом начале игры, вы управляете своим кораблем, глядя на него сзади.
2. Бомбардировка в режиме от «третьего лица», когда вы смотрите на истребитель сверху.
3. Полет от «первого лица». Вы находитесь в кабине пилота и смотрите на происходящие события через лобовое стекло вашей машины.
4. Стрельба от «третьего лица». Вы управляете курсором прицела, отстреливая имперских штурмовиков и глядя при этом на своего пилота со спины.

Каждый из перечисленных режимов имеет некоторые особенности управления.

1. Истребитель движется вперед без вашей помощи. Отклоняя джойстик влево и вправо, вы корректируете перемещение в этих направлениях. Движения вперед и назад, соответственно, опускают и поднимают истребитель по вертикали.
2. Истребитель движется вперед самостоятельно. Отклонение джойстика влево и вправо перемещает **FLITTER** в соответствующую сторону. Вперед и назад — резкие изменения высоты полета над скалами. Будьте осторожны, ориентироваться по высоте здесь очень непросто. Кнопка стрельбы — огонь по врагу.
3. Истребитель перемещается вперед. Ручкой джойстика влево-вправо вы перемещаете курсор прицела, а вслед за ним очень незначительно и направление движения корабля. То же — вверх-вниз. Кнопка стрельбы — огонь. Системы наведения захватывают цель в появляющийся желтый квадрат. Захват дублируется звуковым сигналом и надписью **LOCK** на экране монитора.
4. Пилот продвигается вперед по коридорам лабиринта самостоятельно. Ваша задача — правильное прицеливание. Все как обычно — влево/вправо — наведение вашего бластера в соответствующую сторону, вверх/вниз — опустить/поднять прицел перед стрельбой. Кнопка номер **1** — огонь по имперским





штурмовикам. Нажатие кнопки номер 2 джойстика или правой клавиши мыши вместе с отклонением рукоятки влево или вправо — перемещение вашего героя по горизонтали в сторону, для того, чтобы иметь возможность уворачиваться от выстрелов вражеских автоматчиков.

Теперь непосредственно о сюжете игры.

Вы начинаете свою карьеру пилота на тренировочной базе. Для того, чтобы не погибнуть напрасно и принести Сопровителю пользу, вы должны научиться безукоризненно управлять вашим Флиттером и приобрести устойчивые навыки в стрельбе.

Для этого в игре и существуют тренировочные задания.

## Сюжет номер 1

### FLIGHT TRAINING

Турланд Хак желает вам удачи, и вы отправляетесь в тренировочный полет. Все, что вам нужно сделать сначала, это пролететь по глубокому и чрезвычайно извилистому каньону в группе своих товарищей. Задание простое только на первый взгляд. Повороты очень крутые, скорость большая, и зацепиться крылом за каменные стены проще простого. Каждое касание — повреждение вашего флиттера. В начале полета шкала **DAMAGE** внизу слева на панели управления чиста. Каждое неудачное действие окрашивает часть шкалы в зеленый цвет. Когда уровень допустимых повреждений превысит норму, шкала окрасится красным и появится предупреждающая надпись **WARNING**. Еще немного и состояние истребителя станет критическим — **CRITICAL**. Следующее столкновение — и вы начинаете полет с самого начала. На все, включая последующие этапы, вам дается четыре истребителя. Количество оставшихся попыток показано на панели **PILOTS**. За каждые 10000 набранных в игре очков вам прибавляется одна жизнь. Это не очень много, но, все-таки, лучше чем ничего. К тому же, в тренировочных миссиях столько и не набрать. Очки **SCORE** засчитываются здесь за прохождение отдельных участков каньона (на панели — справа).

Для того, чтобы пройти эту миссию, необходимо вести флиттер плавно, без рывков. Каньон очень узок, и малейшее резкое движение бросит вас на стену. Не дергайте ручку напрасно — в лабиринте на самом деле много абсолютно прямых участков. Необходимым условием успешного завершения полета является постоянное поддержание максимально возможной высоты. На развилке путь влево приведет к низкой арке, где необходимо будет нырнуть вниз и сразу же опять набрать высоту. Справа

арки нет. Если с английским у вас в порядке, прислушивайтесь к сообщениям ваших товарищей — узнаете много интересного и полезного.

Будем считать, что с этим заданием вы справились успешно. Постарайтесь только сохранить в целости ваш истребитель и все четыре жизни.

Следующее задание непосредственно связано со стрельбой, точнее бомбардировкой имперских транспортов. Вы летите на головок-ружательной высоте, лавируя между острыми верхушками гигантских скал, торчащих, как пики, на поверхности планеты. Где-то далеко внизу враг. Захватив его в прицел системой наведения (при этом цель обводится желто-зеленым квадратом и срабатывает предупреждающий звуковой сигнал) открывайте огонь. Необходимо уничтожить 4, 7 или 10 целей, в зависимости от выбранного уровня сложности игры. Если вам удастся это сделать — переходите к аналогичному заданию.

Количество уничтоженных целей показано в правом верхнем углу экрана — **HITS**. Главный противник на этих уровнях — скалы. Не всегда с огромной высоты удастся правильно оценить, насколько близко они находятся от вашего истребителя по вертикали. На всякий случай держите **FLITTER** на максимально возможной высоте. Но от многих пик и это не спасет. И помните, чем больше вы потеряете жизней, тем короче будет дальнейшая игра.

## Сюжет номер 2

### ASTEROID FIELD TRAINING

Пролет в астероидном поле. Основная задача — избежать столкновения и вовремя увернуться от скалистых коричневых астероидов. Набрать очки на этом уровне можно, расстреливая летящие на вас глыбы. Но это не должно быть самоцелью. Главное, чтобы поле осталось позади.

Система наведения на этом уровне работает в своем обычном режиме — захват желто-зеленым квадратом и звуковой сигнал к атаке.

## Сюжет номер 3

### PLANET KOLAADOR

Еще одно испытание ваших пилотных навыков. Необходимо сохранить в целости и невредимости ваш истребитель, лавируя между острых вершин и скал этой коварной планеты. Последний

тест заканчивается вашим появлением на базе флота Сопротивления. Наконец-то вы прошли школу и стали настоящим боевым пилотом. Отныне все ваши полеты будут проходить в боевой обстановке, в условиях жесточайшего противодействия имперских ассов. Так что все, над чем вы мучились до сих пор,— только прелюдия к настоящим испытаниям.

## Сюжет номер 4

### STAR DESTROYER ATTACK

Именно здесь вы впервые по-настоящему поймете, что такое «Rebel Assault» и настоящий космический бой. Ваша задача — уничтожить имперский Звездный эсминец. Дело осложняется еще и тем, что он надежно защищен целой эскадрильей истребителей **TIE FIGHTERS**. Так что целей у вас более, чем предостаточно. Мимо эсминца вы перемещаетесь строго по заданному маршруту: сначала — вдоль левого борта, затем, развернувшись,— сверху. Ваша главная цель — два больших круглых радара сверху, на капитанском мостике. Чем больше вы выпустите по ним зарядов, тем быстрее эсминец погибнет. Но это произойдет не скоро. Сначала устраните защиту наверху и по сторонам корабля. Бой тяжелый и кровавый. Сохранить флиттер и все жизни Вам будет очень непросто. Каждый пролет вдоль борта эсминца, утыканного лазерными пушками, заканчивается атакой звена имперских истребителей. Они — очень грозный противник. Быстры и маневренны. Стреляют точно и наносят ужасные повреждения вашему кораблю. Начинайте их отстрел как только они появятся в поле зрения. И не давайте им самим возможности вести огонь. Уничтожьте их всех, не пропуская мимо. В противном случае задание выполнить вы не успеете. Кстати, система наведения работает на этом уровне безобразно. Лучше стреляйте без перерыва, благо боекомплект не ограничен.

## Сюжет номер 5

### TATOINE ATTACK

Если же все закончится хорошо и вы, вопреки нашим прогнозам, справитесь с эсминцем, дальнейший ход событий вас несколько расстроит. Пока вы летали-воевали, имперская разведка нашла тайную базу повстанцев, и она была полностью уничтожена. В бою погибли многие, в том числе и ваш опекун, Турланд Хак.

Ваша задача — преследовать имперский флот, разгромивший базу, и уничтожить его.

## Сюжет номер 6

### ASTEROID FIELD CHASE

Вы продолжаете охоту за недобитым врагом. Следует отметить, что **TIE FIGHTERS** осталось еще очень много. И оружия у них хватает. А если учесть, что все это происходит в астероидном поле и вам надо не уткнуться носом в каменную глыбу,— бой предстоит жестокий и шансов выжить не так уж много. Чтобы все это не затянулось до бесконечности (то есть — до вашей гибели), ни в коем случае не упустите из виду астероид в виде бублика с дыркой. Попробуйте попасть именно в это отверстие. Попасть, в данном случае, значит — влететь внутрь, а не выстрелить.

## Сюжет номер 7

### IMPERIA PROBE DROIDS

Имперский флот, вернее, часть его, разгромившая вашу базу, уничтожен. Но и пилотов Сопротивления погибло много. А вас перевели на новое место службы. Эта база ничем особым не отличается от предыдущей. Вот только окружение теперь новое. Появилось много еще необстрелянных пилотов, которые пришли на место павших.

Ваша задача — полет в узких шахтных лабиринтах, кишящих имперскими роботами, к имперской подземной станции. Главная цель — не уничтожение врага, а пролет по строго определенному маршруту до конца.

Экспериментировать можно сколько угодно, точнее, сколько выдержит ваш истребитель, царапая (в лучшем случае) узкие своды и стены тоннелей. А путь к выходу не так уж и сложен, для тех, кто его знает, разумеется — дважды влево, один раз направо и снова два раза влево. Главное — не пропустите развилки. Красные стрелки предупредят об их появлении. И вовремя перестраивайтесь в нужную сторону, иначе легко запутаетесь. Большая просьба — не соскабливайте плоскостями истребителя вековую пыль со сводов лабиринта.



## Сюжет номер 8

### IMPERIAL WALKERS

Вывавшись на оперативный простор, вы вскоре оказываетесь в гуще кровавых событий — ваши друзья ведут бой с имперскими **WALKERS**, наземными машинами, подозрительно смахивающими на верблюдов. Но в отличие от последних, **WALKERS** бронированы и очень опасны. Их силу можно уменьшить, непрерывно обстреливая боковые панели. Необходимо дважды попасть в каждую. После первого попадания панель станет темно-коричневой вместо бежевой, а после второго — серой. Будьте готовы к тому, что неповоротливый враг окажется крайне живуч. Потребуется максимум усилий и терпения, чтобы бросить его на снег.

## Сюжет номер 9

### STORM TROPEERS

Как вы ни старались, **WALKERS** все-таки повредили ваш фли-тер. Так что следующую часть пути вам придется преодолеть пешком. Для пилота это состояние непривычное, да и много ли вы можете принести пользы Соппротивлению без своей крылатой машины. Поэтому, основная задача уровня — найти подходящий истребитель, чтобы вырваться на волю. Лабиринты, которые вам предстоит пройти на своих двоих, чрезвычайно запутанны. Множество развилок, ответвления и вверх, и вниз. Без врагов, естественно, тоже не обойдется. Имперские штурмовики, вооруженные мощными бластерами, не рады вашему появлению. Само собой, их необходимо расстрелять. Но в те моменты, когда это не удастся и они сами открывают огонь, спастись вы сможете только уворачиваясь от их выстрелов (если забыли, как это делается, вернитесь в главу «Игровые режимы», раздел номер 4).

Плутать по лабиринтам можно очень долго. К истребителю ведут два пути — и вниз, и вверх. Но ориентиров мало. Больше полагайтесь на интуицию. Если она приведет вас к самому началу уровня, не отчаивайтесь и повторите попытку. Единственное утешение, что здесь хоть о стены разбиться невозможно. Но если хотите продолжить игру, в-первых, останьтесь живым, во-вторых, найдите-таки истребитель.

## Сюжет номер 10

### PROTECT REBEL TRANSPORT

Ваша задача — сопровождать транспортный корабль повстанцев и охранять его, отбивая назойливые атаки многочисленных имперских истребителей. Совета всего два — старайтесь не пропускать **TIE** к транспорту и, по возможности, первым открывайте огонь на самых дальних подступах к нему. И жмите на гашетку почаще.

## Сюжет номер 11

### YAVIN TRAINING

Пока вы воевали, в Галактике произошли серьезные события. «Звезда Смерти» уничтожила своим супероружием целую планету Альдебаран. Тем самым враг подписал себе смертный приговор. Вы становитесь лидером Голубой эскадрильи, которой ставится главная задача — «Звезду Смерти» уничтожить. Единственное слабое место суперстанции — реактор. Только взорвав его торпедой, можно уничтожить главную крепость и надежду империи. Но пробраться к «Звезде» не просто. Подступы надежно охраняются.

На этом уровне вы приступаете к началу выполнения основной задачи. Вам нужно пролететь над руслом горной речки, с трудом протиснувшейся между нависающими друг на другом отвесными скалами. Развернуться абсолютно негде. Повороты реки круты и причудливы, так что зевать не придется. По ходу полета постарайтесь не растерять боевых навыков и уничтожьте побольше имперских роботов, охраняющих этот путь.

## Сюжет номер 12

### TIE FIGHTER ATTACK!

Звезда смерти все ближе и ближе. Чтобы преградить вам путь, Лорд Вейдер бросает на перехват эскадрильи **TIE FIGHTER**, пилотируемые ассами империи. Ваша задача — уничтожить истребители врага. В общем, здесь ничего принципиально нового нет. Старайтесь бить первым, не пропускайте **TIE** себе на хвост. И почаще стреляйте, даже если противник не захвачен бортовой системой наведения. Чем плотнее ваша огневая сеть, тем больше шансов, что имперские истребители в нее попадутся.



## Сюжет номер 13

### DEATH STAR SURFACE

Вот и долгожданная главная станция врага. Теперь вы впервые можете рассмотреть вблизи ее поверхность. Ваша основная задача — подавить своим огнем систему ПВО «Звезды» (не ПВО, конечно, но мы затрудняемся правильно назвать то, что выполняет роль зенитных орудий).

## Сюжет номер 14

### SURFACE CANNON

Вам необходимо уничтожить основную пушку станции. Задача очень сложная, так как она отлично защищена. Единственный способ — разрушить ее основание (квадрат синего цвета). Затем — отключите силовое защитное поле (зеленый цвет). Будьте внимательны, увлекшись поединком с **SURFACE CANNON**, вы можете пропустить атаки каким-то чудом еще уцелевших **TIE-FIGHTER**. Отделаться от них можно только уничтожив так же, как и сотни предыдущих.

## Сюжет номер 15

Осталось совсем немного. Вам нужно пролететь сквозь длинный и прямой, как стрела, тоннель на поверхности станции. Ваши соратники по оружию все еще с вами. Этот этап пройти не очень сложно. Главная трудность — лазерные пушки в бронированных башнях, висящие на стенах на всем протяжении тоннеля. Только они могут причинить вам вред и, надо сказать, делают это весьма успешно. Обстреливайте их первыми, сразу, как только увидите. Это спасет вам жизнь и приблизит к самому концу игры.

Вы остаетесь один. Командор Джейк Фарелл атаковал реактор, но промахнулся.

Теперь-то и предстоит самое трудное — пролететь через наиболее защищенный лабиринт, уцелеть, не разбив машину, продрасться сквозь строй врага ко входу в реактор и уничтожить его.

Хорошо хоть, ваша система наведения работает исправно, и цели, захваченные в прицел, особенно после надписи на дисплее **LOCK FIRE**, поражаются достаточно уверенно, но в предыдущем тоннеле, все-таки, было лучше. Эпизод очень трудный, насыщенный огнем лазерных пушек. Пройти его можно, имея в запасе хотя бы одну-две попытки.

Если вы все-таки доберетесь, с Божьей помощью, до конца, не стесняйтесь, расстреляйте реактор. Это именно то, для чего вы многие десятки часов ломали джойстик.

Не упустите свой шанс!

Для тех, кому окажется не под силу пройти «Rebel Assault» от начала и до конца на одном дыхании (а их, увы, большинство, так как игра даже на уровне **EASY** очень сложная), приводим список кодов, набрав которые, вы можете облегчить себе жизнь и начать игру с определенного уровня.

— **FALCON** — начало четвертого сюжета. Вы находитесь на своей первой тайной базе и начинаете выполнять первую реальную боевую задачу — уничтожение Звездного Эсминца Империи.

— **ANOAT** — начало седьмого сюжета. Вы на новой базе, так как предыдущая уже уничтожена. Впереди пролет в тесном лабиринте, битва с **WOLKERS**, сражение в тоннелях с имперскими штурмовиками и поиски истребителя.

— **YUZZEM** — сюжет номер 11. Начало кампании по уничтожению «Звезды Смерти». Пролет над горной рекой и так далее.

— **BRIGIA** — сюжет номер 15. Финальная миссия. Бой в тоннелях вражеской станции и подрыв реактора.

— **GREEDO** — для тех, кто раньше времени хочет насладиться церемонией награждения. Так, ничего особенного, обычная официальная тусовка в демонстрационном режиме.

А теперь, соберитесь с силами, приготовьте крепкий джойстик и — вперед, к «Звезде Смерти»!

## Информация

**Название:** Rebel Assault

**Год:** 1993

**Фирма:** Lucas Arts

**Класс:** динамика

**Размер на CD:** 410 Mb

**Игроков:** 1

**Управление:** клавиатура, джойстик, мышь



# RETRIBUTION

В конце 1994 г. «Gremlin Interactive, Ltd.» выпустило новую игру под многозначительным названием «Возмездие», которая сразу же завоевала симпатии многих любителей компьютерных игр. Расчет создателей был до гениальности прост — их детище представляет из себя синтез известных и очень популярных игр для PC на космическую (как межпланетную, так и надповерхностную) и вертолетно-самолетно-вездеходную тематику.

Смешение жанров, а также великолепное графическое исполнение сделали свое дело. Армии поклонников «Retribution» могут искренне позавидовать создатели многих других игр. Действительно, каждый в этой программе найдет свое. Любители разности в клочья армаду-другую вражеских космических истребителей легко отведут душу, занимаясь любимым делом. Поклонники «Comanche», привыкшие расстреливать воздушные и наземные цели на бреющем полете, тоже смогут удовлетворить свои милитаристские наклонности. А если вы предпочитаете бороздить инопланетные просторы на вездеходе, бразды пушистые взрывая,— здесь и для вас найдется дело.

Что касается графики игры — она удовлетворит даже самых придирчивых, все вроде бы, повидавших, командчанов: высококлассная трехмерная графика, отличная анимация, чарующий инопланетный ландшафт и тщательно прорисованные игровые объекты. Все это, умноженное на удивительно плавный и быстро меняющийся синтез изображения, разнообразие цветов и ощущение реальности происходящего, ставит «Retribution» почти рядом с когда-то вообще недостижимыми «Comanche». Мы не случайно проводим параллели именно с этой игрой. До сих пор она остается эталоном в своем жанре. А продукт «Gremlin Interactive» приблизился к ней вплотную. Поэтому и заслуживает внимания и детального изучения.

Итак, «Retribution».

Это ни в коем случае не симулятор, а только некоторые его элементы, и не динамика в чистом виде, а лишь отдельные, основные, только ей присущие атрибуты,— действие протекает в реальном времени, у вас на глазах и при вашем непосредственном участии. Причем исход битвы зависит только от вашего умения, а все необходимое для выполнения задачи у вас есть изначально в каждой новой миссии.

С этих позиций мы и будем рассматривать игру.

Сюжет, как вы уже могли понять из вступления, имеет характер милитаристско-фантастический. Начало действия застает вас на

командном пункте Федерации, станции «Aphelion». Вы — летчик-истребитель, имеющий уже некоторый боевой опыт, но сравнительно небольшой. Ситуация наэлектризована до предела. Да это и немудрено. По данным разведки, Креллоны, основные потенциальные и реальные противники Федерации, собираются сделать на планете «Оберон 3», в квадрате «Delta», центр для производства нового мощнейшего оружия, что-то вроде биологических ракетных боеголовок. Руководству Федерации допустить этого, естественно, нельзя. Проблема заключается в том, что большая часть нашего флота, находящегося на станции «Aphelion», занимается тем, что вывозит колонистов с ближайшей планеты «Xionia-3». А поскольку кроме вас все вроде бы при деле,— миссия разобраться с агрессивными захватчиками-креллонами поручается именно вам...

После загрузки игры, вам будет предложено основное меню. Назвать его так можно с большой натяжкой, настолько оно невелико.

**REGISTER PILOT** — вам нужно зарегистрироваться в компьютере (с клавиатуры наберите имя — до 17 знаков).

Затем выберите уровень сложности игры:

- **NOVICE** — новичок;
- **SEASONED** — бывалый;
- **VETERAN** — ветеран. Наиболее сложный уровень.

**PROCEED** — возврат в основное меню.

**NEW CAMPAIGN** — начать новую кампанию.

**OLD CAMPAIGN** — загрузить ранее начатую миссию с одной из тринадцати возможных позиций.

**RETIRE** — выход в DOS.

Запустив новую игру, вы попадаете на командный пункт станции «Aphelion», принадлежащий силам Федерации.

С этого момента вы включаетесь непосредственно в игру и становитесь автором всех побед сил Федерации или причиной ее сокрушительных поражений. Поэтому, будьте внимательны, тщательно изучите все помещения станции, пообщайтесь с умными и полезными людьми, поройтесь в компьютерной базе данных. Все это, плюс навыки воздушного (скорее, безвоздушного) боя, принесут вам удачу впоследствии.

Итак — **AUDITORIUM** — основной зал станции. Здесь вас может заинтересовать, прежде всего, общение с вашим непосредственным командиром. Вкратце обрисовав ситуацию, он упомянет вскользь, что миссия ваша вполне может оказаться самоубийством, так как действовать в тылу врага вы будете в одиночку. Но что поделаешь,



война есть война. Несколько утешает то, что разведка Федерации в своем последнем донесении отметила небольшую численность гарнизона Креллонов. Но основная база вооружена до зубов, защищена отлично и находится в небольшом каньоне. Перед вылетом командир дает задание найти на станции инженера, вашего напарника, который, впрочем, не будет принимать участие в непосредственных боевых действиях, и обсудить с ним детали предстоящего задания. Дальнейшее общение с командиром вам ничего не даст, поэтому познакомьтесь лучше с содержанием очередной миссии.

**MISSION BRIEFING** — не забывайте делать это перед каждым вылетом. На экране монитора станции вам подробно и, главное, очень наглядно, объяснят, что нужно делать и как. Причем, доступным оказывается лишь одно очередное задание.

— **MISSION ONE** — «**THE OBERON OASIS**» — на экране показаны цели, подлежащие обязательному уничтожению (выделены красной рамкой), и дан текстовый приказ — уничтожить все ракетные установки Крелланов и их истребители. Все очень просто, коротко и ясно. Но, к сожалению, просто это только на брифинге. В бою же даже самая первая миссия будет для вас сложной и трудно проходимой. Как и все дальнейшие.

Покинув брифинг, отправляйтесь в «местную командировку» по станции для выяснения всех сопутствующих обстоятельств дела.

Помещений много. Начните с **APHELION COMMAND. COORDINATOR** — симпатичная девушка-координатор еще раз напомнит вам задачу, обрисовав сложившуюся ситуацию на Обероне. Оказывается, нейтрализация оборонительных порядков Креллов необходима для того, чтобы обеспечить вам в дальнейшем воздушное превосходство (отсюда и цели — зенитки и истребители). Впрочем, девушка немногословна, и у вас быстро появляется возможность сделать то, что вы умеете лучше всего — пообщаться с компьютером. И не просто пообщаться. Извлекаемые из его недр данные очень помогут вам не только разобраться в ситуации принципиально, но и помогут на практике правильно строить тактику боя с воздушными и наземными силами Креллов. **REFERENCE COMPUTER** — источник всей справочной информации.

Вам открывается доступ к четырем разделам базы данных. Начните с изучения систем вооружения Федерации. Это оружие, которым вам придется управлять в дальнейшем.

## FEDERATION WEAPONRY

— **COURSA CLASS** — транспортный корабль, который будет доставлять вас к месту очередного боя. Его функции — заправлять ваш истребитель горючим, перезаряжать пушки и ракетные установки,

а также проводить мелкий и профилактический ремонт. Управляет **COURSA** выше уже упоминавшийся инженер. Он не только переносит вас в опасную зону, но и забирает обратно после удачно выполненного задания. Большинство инженеров — опытные бывшие пилоты. Именно они — ваши лучшие друзья. Прислушивайтесь к их советам. **COURSA** несет множество полезных вещей — аварийный бак с горючим, спасательную капсулу на двух человек, три автоматические пушки, систему связи и так далее. Но самая главная его задача — нести ваш истребитель и вездеход.

— **TALIONIS-TARRA** — ваш усовершенствованный штурмовой истребитель. Экипаж — 1 человек. Вес — 20 тонн. Скорость — 450. Броня — 200. Защитный экран — 200. Приличное вооружение: спаренная лазерная пушка ручной наводки и два класса ракет производства Федерации. Вы оснащены системой связи и прочими необходимыми «примочками». Сразу же отметим, что ваш **TALIONIS-TARRA** существенно превосходит в мощи аналогичное вооружение Креллов. Но расслабляться не надо — их много, очень много, а вы будете в полном одиночестве.

— **REBUKE-MAGNA** — вездеход, на котором вам придется выполнять некоторые задания на поверхности планеты. Вес — 25 тонн. Скорость — 325. Броня — 220. Защитное поле — 180. Вооружение — аналогично истребителю.

— **POLE-AXE** — тяжелый танк. Экипаж — 4 человека. Вес — 57 тонн. Скорость — 130. Броня — 100. Щит — 100. Лазерных пушек не имеет. Ракеты бронебойные и повышенной мощности.

— **DEFIANT** — вспомогательный транспортный автомобиль. Экипаж — 2 человека. Вес — 25 тонн. Скорость — 100. Броня — 100. Щит — 100. Вооружения нет.

Запомните, как выглядит Федеральная техника, чтобы не спутать ее в бою с противником и переходите к следующей опции.

## KRELLAN WEAPONRY

Наземный противник:

— **KRELLAN VERAN** — легкий танк. Экипаж — 3 человека. Вес — 20 тонн. Скорость — 300. Броня — 60. Щит — 40. Вооружен лазерной пушкой. В бою наименее опасен, так как плохо защищен и обладает слабым оружием. Единственное преимущество — высокая скорость и маневренность. Не тратьте на него много боеприпасов.

В воздухе:

— **ARNOAN KRELLAN SHUTTLE** — корабль-разведчик и транспорт. Экипаж — 3 человека. Вес — 20 тонн. Скорость — 350.

Броня и защита — по 40. Невооружен и безопасен в бою. Но отвлекает ваше внимание от действительно опасных противников.

— **DIAN** — легкий истребитель. Экипаж — 1. Вес — 10 тонн. Скорость — 460. Броня и щит — по 40. Вооружен лазерной пушкой и мощными управляемыми ракетами. Очень опасен, так как быстр и силен в атаке.

— **ZOTAN** — средний истребитель. Экипаж — 1. Вес — 14 тонн. Скорость — 430. Броня — 60. Щит — 70. Вооружен легкой лазерной пушкой и управляемыми ракетами. Не менее опасен, чем **DIAN**.

— **HG-IV AIR-MINE** — мины, детонирующие при сближении с противником. Вес — 2 тонны. Скорость — 30. Броня — 80. Противник коварный, но не самый опасный.

— **MAGNA-XI** — радарная станция. Вес — 6 тонн. Броня — 50. Цель незащищенная и важная, так как **MAGNA-XI** управляет огнем ракет и контролирует ваш полет в опасной зоне. Но пробиться к ней не всегда бывает просто.

По мере прохождения вами кампаний, компьютер будет выдавать данные о новых видах вооружения: истребители-бомбардировщики, тяжелые танки, десантные машины, штурмовые механоиды — вот далеко не полный перечень боевой техники, которую вам предстоит превратить в груды металлолома.

Но путь у вас длинный — одиннадцать боевых кампаний по четыре миссии в каждой. Так что дело вы будете иметь не со всей техникой противника сразу.

## STAR SYSTEM

Этот раздел компьютерной базы данных поможет вам ориентироваться в ближайших планетах и понять, кто где находится и на что претендует. Информация интересная, но, в принципе, бесполезная.

## SHIP'LOG

Бортовой журнал, в который заносятся данные о происходящих событиях, о перемещениях Крелланов и о имеющих место боевых действиях. Информация нужна скорее командиру, чем вам. Вы в свою очередь должны быть озабочены другим — как удачнее и с меньшими потерями выполнить очередную, конкретную и вполне локальную миссию. Поэтому, вернитесь в **AUDITORIUM** и перейдите в противоположный отсек.

## TRAINING SIMULATOR

Здесь вы сможете решить важнейшую задачу — ознакомиться на практике с управлением своего истребителя и вездехода, получить необходимые навыки вождения и стрельбы.

И хотя тренировка отличается от реальных боевых действий (ваш корабль не будет никем обстреливаться, и вы не сможете отрабатывать настоящие боевые маневры) переоценить важность тренировочных миссий очень трудно.

Для запуска нужного задания войдите в **TERMINAL**. Вам предоставляется возможность поупражняться в трех миссиях на истребителе (**FIGHTER**) и в трех же — на вездеходе (**A.T.V.**).

— **LASER-GUN FIRING** — стрельба из лазерной пушки.

— **ROCKET FIRING** — ракетный огонь.

— **MIXED FIRING** — смешанный ракетно-артиллерийский огонь.

Выбрав нужную миссию (**SELECTED**), нажмите **EXIT PAGE** и садитесь в кресло **SIMULATOR**.

На брифинге, предшествующем заданию, вам расскажут и покажут в картинках, что нужно сделать.

**THE TRAINING GROUND** — первая тренировка по наземным целям. Необходимо уничтожить все поверхностные цели, используя только лазерное оружие.

**THE TRAINING GROUND** — вторая тренировка по наземным целям. Используя ракеты, уничтожьте все цели, маркированные красным цветом.

**TRAINING GROUND** — третья тренировка по воздушным и наземным целям. Используя все типы оружия, уничтожьте все воздушные цели. Наземные атакуйте только красные. Не стреляйте по дружественным зеленым наземным целям.

Основная цель всех тренировочных миссий — уничтожить все объекты как можно меньшим количеством выстрелов. Ошибки снимают некоторое количество очков. Уничтожение «своей» цели снимает очков еще больше.

После окончания тренировочных полетов и стрельб, войдя в **TERMINAL**, вы можете, запустив опцию **TRAINING PERFORMANCE SCREEN**, посмотреть:

— **LAST MISSION SCORE** — счет последней выполненной миссии, где есть данные о количестве выстрелов, попаданий, ошибок, а также можно увидеть общее число набранных очков;



— **BEST FIGHTER TRAINING SCORES** — лучшие результаты в выполнении миссий на истребителе;

— **BEST A.T.V. TRAINING SCORES** — лучшие показатели на вездеходе.

Теперь настало время познакомиться поближе с вашим истребителем **TALIONIS-TARRA**, особенностями его управления и стрельбы.

Управление может осуществляться несколькими способами:

1. Только клавиатура;
2. Клавиатура и мышь;
3. Клавиатура и джойстик.

Выбор производится еще до начала игры при запуске файла **INSTALL EXE**.

Рассмотрим вариант управления только с клавиатуры.

Клавиши управления курсором:

**LEFT** — разворот против часовой стрелки;

**RIGHT** — разворот по часовой стрелке;

**UP** — снизить высоту полета (минимум 60);

**DOWN** — набрать высоту (максимум 500);

«+» — плавно увеличить скорость;

«-» — плавно снизить скорость. (Абсолютно остановить корабль невозможно. Медленно, но верно, он будет продолжать двигаться вперед.)

Набор высоты и снижение осуществляются до тех пор, пока вы не отпускаете соответствующие клавиши.

**ENTER** — переключение трех видов ракет.

**ALT** — стрельба ракетами.

**SPACE** — стрельба из лазерной пушки.

Количество ракет уменьшается с каждым выстрелом. Стрельба из пушки зависит от частоты огня. В перерывах между стрельбой пушка подзаряжается необходимой энергией от специальных батарей.

**T** — захват воздушной цели вашей системой наведения. Применяется для поражения противника самонаводящимися ракетами **GID** и **SRT**. После захвата цели ракета, выпущенная вами, будет преследовать истребитель противника в автоматическом режиме до его уничтожения. Вам следить за врагом не нужно. Захват

отражается на мониторе сверху вашей кабины. Ракеты **RCT** наводятся вами вручную. Системы наведения в процессе не участвуют. Так же как и при стрельбе из пушки, **RCT** нужно нацеливать на объект желтым перекрестьем на лобовом стекле. **RCT** лучше всего использовать для стрельбы по наземным целям или по воздушным при непосредственном визуальном контакте и с близкого расстояния.

**D** — отстрел электронных ловушек для ракет противника. На табло справа в нижней части кабины появляется предупреждающая надпись о запуске. На радаре вражеская ракета отмечена красной точкой (так же, как и ваши). Для того, чтобы уйти от удара, выпустите ловушку.

**TAB** — включение режима **AFT** — мгновенное кратковременное ускорение с постепенным возвратом к прежней скорости. Используется для скоростного маневра прежде всего в воздушном бою. Так как режим требует больших затрат энергии, использовать его можно крайне редко (после восстановления кораблем способности к такому действию).

**1—9** — ступенчатое переключение скорости полета. Можно разгоняться и постепенно, последовательным нажатием кнопок скорости, а можно и рывком сразу с **1** на **9** и наоборот. Дополнительного расхода энергии при этом не будет (в отличие от режима **AFT**).

**F1** — вид из кабины пилота вперед.

**F2** — вид из кабины пилота назад.

**F3** — вид влево.

**F4** — вид вправо.

**BACK SPACE** — пауза в игре.

**F9** — мгновенный вызов звукового меню с отдельной регулировкой уровня звучания спецэффектов и музыки.

**F10** — меню графической детализации, с помощью которого можно подстроить под ваш компьютер все изобразительные характеристики игры, уменьшив или увеличив детализацию ландшафта, неба и горизонта, а также четкость (округлость) прорисовки всех графических элементов игры.

**ESC** — прекращение миссии.

**M** — вызов карты. Это один из важнейших моментов в боевых действиях. Без умелого ее использования, успешно пройти миссии почти невозможно. Карта достаточно сложная и требует изучения. (При просмотре карты реальное действие приостанавливается, так что уделяйте ей больше внимания без боязни попасть под неожиданный огонь врага). На экране ваш корабль и все остальные





воздушные цели отмечены желтыми точками. По пульсирующему инверсионному следу не трудно определить направление полета. Красные мигающие точки — наземные объекты, подлежащие уничтожению. На электронном экране карты есть режим реального видео. Для его использования переведите стрелку курсора не заинтересовавшее вас место и нажмите **SPACE**. Красная рамка переместится на указанный вами квадрат, а в правом верхнем углу экрана появится реальное видеоизображение поверхности. Есть четыре режима сканирования карты:

— **GRID DISPLAY** — включение/выключение сетки, разбивающей экран на квадраты.

— **MISSION AIMS** — режим включения/отключения отображения на карте наземных целей.

— **ENEMY** — режим включения/выключения отображения на экране воздушных целей.

— **S.F.VEHICLES** — отключение на карте технических и боевых средств Федерации.

Данные режимы необходимы для того, чтобы быть постоянно в курсе всех, происходящих в районе боевых действий, событий. Последовательно отключая один режим за другим, проще разобраться в обстановке, определить, где находятся свои, а где — чужие.

**EXIT SCANNER** — возврат в кабину.

Теперь познакомимся с данными, которые поступают с очень насыщенной панели управления.

Сверху слева расположены две шкалы:

**SPD** — текущая скорость;

**SET** — скорость, заданная до маневра **AFT**.

Сверху в центре — экран, изображающий в видеорамке цель, захваченную вашей системой наведения. Камера контролирует цель до самого поражения. Красная окаймляющая рамка подсказывает, что к стрельбе готовы именно самонаводящиеся ракеты **GID** и **SRT**. Желтая рамка — пуск неуправляемых ракет **RCT**, при котором использование системы наведения теряет всякий смысл.

На лобовом стекле:

**вверху** — курс полета;

**справа и слева** — высотомер;

**в центре** — ручной прицел (желтое перекрестье) и направление движения корабля (голубой квадрат).

Внизу слева:

**CHP** — курс полета в градусах;

**HGT** — высота;

**AFT** — режим скоростного маневра с индикатором состояния энергии;

**GUN** — индикатор заряда лазерной пушки.

**В центре** — радар. Желтые точки на нем — воздушные цели. Красные — запущенные ракеты.

**Справа — MISSLE, SIGNAL** — табло, предупреждающие об атаке вашего корабля.

**RCT, GID, SRT** — индикаторы количества оставшихся в боекомплекте ракет.

Управление вездеходом почти не отличается от истребителя.

Разница лишь в том, что отсутствуют, естественно, параметры высоты. (Клавиши **UP/DOWN** в данном случае изменяют угол наклона кабины вездехода). А скорость можно не просто снизить, но и вообще приравнять к абсолютному нулю. Вездеход останавливается кнопкой «-» (длительное нажатие).

Неудобство в управлении вездехода состоит в том, что он не в состоянии преодолевать даже невысокие холмы. Поэтому передвигаться на нем можно только по равнине.

При управлении с джойстика или мышью все функциональные клавиши продолжают работать. Только развороты машины, изменение высоты полета и стрельба осуществляются с этих устройств. (Настоятельно советуем использовать в игре только клавиатуру.) На кнопках истребитель и вездеход гораздо менее инерционны и более послушны вашей воле.

После прохождения тренировочных миссий вернитесь в **AUDITORIUM** и перейдите в следующий отсек.

## COURSA DROP-SHIP

Здесь вы побеседуете со своим инженером, который поведет транспортный корабль **COURSA** в зону боевых действий. Джексон, так зовут пилота, предупредит, что его миссия — только высадить вас, а затем — вертеться вокруг планеты в безопасной зоне.

Так что рассчитывать придется лишь на самого себя. К тому же, если вами будет уничтожена цель, не указанная в задании, миссия будет прервана, и Джексон будет вынужден вернуть вас на **APHELION**. Командир будет очень недоволен,

и повышения в звании вам не видать. Учтите все это, переходя к **LAWNCING PAD** — непосредственному началу миссии. На прощание Джексон дает еще один ценный совет — если вы влипнете в серьезную переделку, включайте форсаж и улетайте подальше от опасной зоны. Потом всегда можно вернуться назад.

Как мы уже упоминали, игра состоит из серии последовательно проходимых одна за другой кампаний, которые, в свою очередь, состоят из четырех миссий каждая. На нашем боевом пути заданий будет много. И самых разнообразных: уничтожение лабораторий по производству биологического оружия, обнаружение четырех ученых и их охрана до отправки на **APHELION**, уничтожение креллонских носителей вируса бактериологического оружия прежде чем он попадет в атмосферу, борьба с танками противника, сбор при помощи вашего вездехода образцов руды, уничтожение шаттлов, посадочных площадок для них и ангаров, ликвидация транспортных кораблей, резервных складов, нейтрализация реакторов, поддержка бронированных машин Федерации при штурме командного пункта Креллонов, уничтожение контейнеров с биотопливом. И это только малая часть того, что вам предстоит сделать. Каждая кампания начинается с подавления ракетных установок, истребителей и радаров противника. Тем самым Федерация завоевывает господство в воздухе. После окончания каждой кампании **COURSA** доставляет вас и ваше боевое снаряжение на **APHELION** для приведения его в порядок, а вас — для получения задания на новую кампанию.

По мере продвижения вперед (если оно будет успешным), вас не обойдут воинские звания и почести. Но все это еще предстоит заработать тяжелым ратным трудом. Возвратившись на базу, вы можете насладиться своими успехами, сев за **PERSONAL COMPUTER** в секции **COURSA DROP-SHIP**. Здесь учитываются следующие показатели:

— **PILOTS PERFORMANCE SCREEN** — количество уничтоженных вами истребителей врага, эскадрилей, наземных оборонительных сооружений, командных центров, наземных боевых машин, радарных станций. Можно получить и суммарные сведения о ваших подвигах;

— **TRAINING PERFORMANCE SCREEN** — лучшие показатели в тренировочных миссиях;

— **SAVE/LOAD SCREEN** — после окончания очередной миссии вы можете записать текущее состояние кампании на один из 13 файлов. В дальнейшем свою карьеру вы будете продолжать, загружая отложенную игру с прерванного места (но только, еще раз подчеркиваем,— между миссиями);

— **PERSONAL TACTICS LOG** — ценные советы к очередной миссии. Например,— здания и ракетные установки бесполезно расстреливать лазерной пушкой. Для их уничтожения необходимо применять ракеты. И так далее...

Если же вы устали и серьезно хотите отдохнуть от «Retribution», посетите спальню.

## LIVING QUARTERS

Здесь вы можете снова полюбоваться на свои успехи (**PERSONAL COMPUTER**), а можете просто покинуть игру, тихо и незаметно, совсем по-английски (**RETIRE**).

Но прежде чем попрощаться, еще несколько советов теперь уже по ведению боя.

— Научитесь маневрировать скоростью (кнопки **1—9**). Резкие смены темпа ставят креллонских асов в тяжелое положение.

— Тщательно следите за тем, чтобы противник не зашел в хвост вашему истребителю. Не дать себя поймать на этом гораздо проще, чем потом пытаться оторваться.

— Если худшее произошло, используйте все летные возможности машины для того, чтобы уйти от преследования и атаки сзади. Все средства хороши — и мгновенный разгон, и резкое торможение, и все это обязательно с крутым подъемом или пикированием, с уходом в сторону.

— При полете к ракетным установкам противника не зависайте. С поверхности вас достанут самонаводящимися ракетами еще проще, чем с воздуха. Если вы заметили старт ракет на радаре, резко уходите в сторону и отстреливайте побольше электронных ловушек.

— Атакуя вражеские истребители и бомбардировщики, старайтесь использовать все преимущества вашей системы наведения и самонаводящихся ракет. Добивайтесь здесь 100% результата.

— Наземные цели, технику и пехоту, обстреливайте из пушки и неуправляемыми ракетами. Не забывайте наводку осуществлять вручную.

— В воздушном бою, если самонаводящихся ракет не осталось, атакуйте противника обычными ракетами. Но только с близкого расстояния и внося поправку на упреждение.

— Управляя вездеходом, при стрельбе из лазера и неуправляемыми ракетами по воздушным целям, не забывайте приподнимать кабину.



- Объезжайте стороной холмистые участки местности.
  - Не заглядывайтесь на окружающие ландшафты. Пейзажи, действительно, очень красивы, но чтобы добиться успеха, внимание ваше должно быть полностью сконцентрировано.
  - Чтобы не кружить без толку и не нарываться на неприятельские ракетные установки, чаще пользуйтесь картой. Не выбирайте коротких путей. Пусть ваши маршруты лучше будут, насколько это вообще возможно, максимально безопасными.
- Вот и все. Играйте в «Retribution» и коварные Креллоны безусловно будут разбиты.

### Информация

**Название:** Retribution  
**Год:** 1994  
**Фирма:** Gremlin Interactive, Ltd.  
**Класс:** симулятор-динамика  
**Размер архива:** 7,2 Mb  
**Размер на диске:** 11,2 Mb  
**Игроков:** 1  
**Управление:** клавиатура, джойстик, мышь

# RISE OF THE ROBOTS

В 1994 г. фирма «Mirage» выпустила в свет новую игру, посвященную единоборствам. Это был довольно рискованный шаг, ведь соревноваться с признанным лидером жанра «Mortal Kombat» дело неблагодарное и безнадежное. Может быть поэтому программисты и пошли другим путем, совершенно исключая возможные сравнения. Все действие игры было перенесено территориально и во времени как можно дальше от «МК», в фантастический мир роботов, в мир научного прогресса и новых технологий, в мир величия и краха человеческого разума. В который уже раз стремление людей облегчить себе жизнь и окружить исполнительными и все умеющими роботами, приводит к необходимости с этими самыми роботами потом и бороться. Причем — всерьез, не на жизнь, а на смерть.

Научно-фантастическая подоплека — первый ход «Mirage», как бы уводящий «Rise of the Robots» от большинства игр-единоборств, насквозь пропитанных восточным колоритом. Вторая идея, которая, в конечном итоге, и привела к ошеломляющему успеху, — беспрецедентное графическое решение игры. То, что удалось «Mirage» и программистам «Instinct Design», не смог сделать ни до них, ни после, никто. Потрясающая по достоверности и разрешению картинка, стала итогом сложнейшей и кропотливейшей работы, в ходе которой создавались персонажи программы. Сам процесс сводился к поэтапной компьютерной «сборке» каждого робота, каждой его отдельной части. При работе учитывалось абсолютно все, включая даже материалы, из которых как бы создавались бойцы. Чтобы не утомлять вас специальной терминологией, скажем только одно — это надо видеть своими глазами. И на хорошем компьютере. До сих пор нигде еще графика режима SVGA потрясающего разрешения не сочеталась с абсолютной жизненностью и естественным поведением персонажей.

Сев за эту игру, очень скоро забываешь о, в общем-то, небогатой интриге и о не до конца реализованных боевых возможностях роботов. Даже желание пройти игру до победного конца притупляется постоянным ощущением невероятности происходящего. Настолько это все красиво и элегантно, что и не важно, кто в конце концов победит. Основным победителем известен заранее — «Rise of the Robots».

Наверное, эта игра внесла большой переполох в стройных рядах программистов. Теперь стало ясно, как, в принципе, может быть при желании и соответствующем умении уже сегодня оформлена



игровая программа. Но, кому удастся взять эту планку качества и когда — покажет время.

А теперь обратимся непосредственно к самой игре, точнее, к ее предыстории.

Неприятности начались на фабрике фирмы «Electrocorp». Компьютерный вирус поразил всех роботов, обеспечивающих ее бесперебойную работу. Людей на фабрике и раньше не было, так как все было роботизировано, а теперь им появиться там и вовсе стало невозможно. Дело в том, что вирус, поразивший «центральную нервную систему» роботов, оказался очень коварным. Страшные на вид, но безобидные по сути своей машины, стали вдруг получать удовлетворение не от созидания, как было раньше, а исключительно от уничтожения всего живого, что оказывалось у них на пути. А фабрика новых технологий, творение рук человеческих и его гордость, стала центром, из которого взбесившиеся роботы собираются начать наступление на людей. Именно этим чрезвычайно озадачен самый страшный и жестокий робот — Супервизор. Когда-то он был чем-то вроде прораба, руководя командой из машин-рабочих. В его подчинении находились погрузчики, строители, ремонтники. Были и роботы менее мирных специальностей — боевые и охранники. Но все они, так или иначе, помогали человеку. Вирус покончил с этой идиллией. Отныне на фабрике не осталось никого, кто хоть как-то сочувствовал бы нам, грешным. Положение усугублялось еще и тем, что Супервизор и его бригада, наделенные определенным интеллектом, получили полный доступ к новым военным разработкам, проводившимся на фабрике. А это значит, что последствия бунта роботов могут оказаться для человечества весьма и весьма трагическими. В этой ситуации можно было бы решить проблему просто — хороший истребитель-бомбардировщик легко разнес бы фабрику в клочья. А вместе с ней — и коварную шестерку врагов. Но дело даже не в том, что фабрика стоит колоссальных денег. Самое страшное — никто не мог гарантировать, что повреждение оборудования не приведет к экологическим и прочим потрясениям (действительно, новые военные технологии — дело тонкое). Поэтому, даже просто пострелять внутри фабрики нельзя. Положиться можно только на силу мускулов, ловкость и интеллект.

Поскольку всеми тремя компонентами никто из людей не обладает в достаточной степени, ученые быстро создали киборга, наделив этого робота мозгом человека. Вот ему-то и придется в игре добраться до Супервизора и уничтожить его. А вместе с ним и идею порабощения человечества машинами. Но путь киборгу предстоит хоть и не длинный (всего-то пять противников и главарь), но очень трудный.

Теперь, прежде чем начать разговор о меню и основных режимах, дадим вам небольшую подсказку, которая, мы надеемся,

существенно облегчит вам жизнь. Дело в том, что авторы не позаботились об удобстве играющих и выбрали далеко не самый удачный вариант распределения управляющих кнопок. В режиме одного игрока вы всегда используете управление **PLAYER 1**, а оно-то, как раз, очень неудобно. Но для того, чтобы его поменять, нужно применить маленькую хитрость и обмануть программу, так как нужное вам управление «забито» за **PLAYER 2**. Для этого, прежде чем запускать непосредственно игру, сначала включите настройку управления (файл **SETUP.EXE**). В нем нас в данный момент интересует опция **SELECT CONTROL**. Выбрав ее, вы получите возможность установить управление сначала для первого игрока: **PLAYER 1 CONTROL METHOD**.

Выберите **K** (клавиатура). Вы попадете в меню распределения кнопок для первого игрока (то есть, для вас). Запомните то, что написано на экране и откажитесь принять управление — **N**. Затем введите абсолютно любые, самые невероятные и неудобные клавиши и, закончив операцию, подтвердите выбор — **Y**.

После этого переходите к меню **PLAYER 2 CONTROL METHOD**.

В нем откажитесь от предложенного вам варианта (именно его вы чуть позже используете для первого игрока) и наберите кнопки **O** — вверх, **K** — влево, **L** — вниз, «**;**» — вправо, **ALT** — удар, **RSHFT** — блок.

Приняв управление **Y**, снова войдите в меню **PLAYER 1** и в нем распределите кнопки, наиболее приемлемые для игры: **LEFT**, **RIGHT**, **UP**, **DOWN**, **INS** (удар), **ENTER (BLOCK)**.

Теперь вы готовы встретить врага во всеоружии (не забудьте записать сделанную замену опцией **SAVE and EXIT**).

Запустив программу и посмотрев несколько заставок, вы попадаете в основное меню:

**1 PLAYER;**

**2 PLAYER;**

**OPTION.**

Не трогая клавиатуры, можете просмотреть фрагменты поединков с участием всех роботов. Для начала это очень полезно, так как поможет вам окунуться в атмосферу поединков. Грустно только, что ваш герой **CYBORG** неизменно оказывается побежденным.

Вернемся к меню.

Итак, установка основных параметров будущей игры.





## OPTION

**DIFFICULTY** — (уровень сложности):

- **BEGINNER** — новичок;
- **EASY** — легкий;
- **MEDIUM** — средний;
- **HARD** — тяжелый.

**TIMER** — длительность одного раунда:

- 30 секунд;
- 60 секунд;
- 90 секунд;
- без таймера.

В первых трех случаях бой длится не до победы одного из роботов, а до истечения установленного времени. Победителем является робот, получивший в ходе раунда наименьшее количество повреждений. **NO TIMER** — схватка до полной победы без учета времени.

**CINEMATICS** — включение/выключение режима выхода машин к месту поединка.

**BOUTS** — максимальное количество раундов в матче:

- 3 — до двух побед одного из участников;
- 5 — до трех побед;
- 7 — до четырех побед.

**SHADOWS** — наличие/отсутствие теней на полу.

**SCREEN SHAKE** — дрожание картинки. В момент сильных ударов и падений изображение на экране монитора как бы резонирует.

## 2 PLAYER

Режим единоборства двух игроков.

В этом случае **PLAYER 1** постоянно управляет одним и тем же роботом-киборгом. Для того, чтобы начать схватку, сначала необходимо выбрать соперника. Им может быть любой робот (включая киборга), за исключением Супервизора. Робот игрока номер 1 всегда находится слева. Если вы выбрали в оппоненты киборга, он будет окрашен на экране в розовый цвет (в отличие от вашего синего).

Перед началом схватки можно уравнивать шансы соперников, если один из вас обладает большим опытом игры, или выбранный робот значительно сильнее. Для этого используется опция **HANDICAP**. По умолчанию шкала режима находится в нейтральном положении. Клавишами курсора **LEFT/RIGHT** переместите ее левее (для усиления игрока номер 1) или правее (для игрока номер 2). Гандикап даст вам фору — ваш робот станет менее восприимчивым к ударам противника и, следовательно, более живучим (на силу наносимых вами ударов гандикап не влияет).

Выбрав все вышеперечисленные параметры, вы можете переходить к парной схватке.

## 1 PLAYER

Игра для одного участвующего.

Это основной режим программы, дающий возможность добраться до Супервизора и ликвидировать взбунтовавшихся роботов.

**TRAINING** — в режиме тренировки выберите **PLAYER 1** — робота, которым будете управлять, и **PLAYER 2** — робота, действиями которого будет руководить компьютер. Для обеих сторон доступны все шесть видов. Но существуют несколько стандартных вариантов. Если вы управляете киборгом, в соперники можно взять любого из шести видов роботов. Ваш киборг синего цвета будет вести бой слева. Если вы решили управлять роботом другого класса, из противников вам доступен только киборг. Ваша позиция в этом случае — справа.

**MISSION BRIEFING** — начало сквозного сюжета. Для окончательной победы вам нужно последовательно победить пятерых роботов, а затем в финальной схватке сразиться с Супервизором. В этом игровом режиме действуют все настройки, произведенные вами в **OPTIONS** — количество раундов, их продолжительность и так далее.

Что же представляют из себя пресонажи игры?

Все они не являются просто тупыми механизмами, сокрушающими все на своем пути. Авторы наделили их интеллектом, поэтому сражение с каждым представляет собой не только размахивание кулаками и ногами, но и соревнование в тактике ведения единоборства. Общее замечание — противники быстро приспосабливаются к вашей манере боя. Поэтому, освоив два-три коронных удара, победить их невозможно. После нескольких одинаковых и удачных попыток вы начнете раз за разом наткаться на удачно поставленный блок, а то и на разящий контрвыпад. Поэтому, прежде чем начинать игру, овладейте всем защитным и атакующим арсеналом своего киборга и остальных



роботов, чтобы сделать свои атаки разнообразными и нацеленными на поражение слабых мест врага.

Все роботы, принимающие участие в сценарии игры по мере ее развития, наделены определенным набором свойств и качеств, из которых складывается их манера поведения в схватке. Перед каждым поединком вы получаете довольно подробную информацию о противнике.

Начнем с вашего киборга. Он наименьший из всех по габаритам и силе. Но, что делать, именно его вам придется довести до победы.

## CYBORG

Гибрид машины и человека.

Компьютерная информация:

— **Интеллект** — переменный (это не случайно, так как он во многом зависит от уровня игрока, управляющего им).

— **Сила** — высокая.

— **Боевые возможности** — различные.

— **Достоинства** — гибкость.

— **Недостатки** — подвержен влиянию враждебного разума.

— **Опасность** — неизвестно.

Сухих компьютерных данных несколько недостаточно для получения о киборге полной информации. Добавим от себя — возможности в бою весьма ограничены его габаритами. Длины рук и ног не хватает для нанесения дальних ударов. Сила тоже оставляет желать лучшего, так что для победы над врагом нужно нанести максимально возможное количество точных ударов.

## Управление киборгом

Основные движения и удары выполняются следующим образом:

**LEFT** — отступить назад;

**RIGHT** — идти в атаку;

**UP** — прыжок вверх;

**DOWN** — присесть на правое колено;

**INS** — короткий прямой удар левой по корпусу;

**INS** (удерживая) + **RIGHT** — длинный мощный прямой удар правой;

**UP + INS** — удар прямой левой ногой в высоком прыжке.

Удары ногой в прыжке можно наносить как в атаке, так и в обороне. Для этого необходимо задать соответствующим курсором изначальное направление движения киборга.

**INS** (удерживая) + **LEFT** — удар правой ногой с разворота.

**DOWN** (удерживая) + **INS** — удар правой рукой из приседа.

**DOWN** (удерживая), **RIGHT** (удерживая) + **INS** — подсечка правой ногой.

Боевые возможности киборга увеличиваются за счет выполнения спецударов, обладающих гораздо большей силой:

**LEFT**, **RIGHT** (быстрые нажатия) и **INS** — мощный удар плечом с разбега. При этом киборг преодолевает расстояние в две трети экрана.

**DOWN**, **UP** (быстрые нажатия) и **INS** — длинный прыжок и удар головой сверху. Прием хороший, но не безопасный для самого киборга. Во время его впечатляющего полета есть хороший шанс получить сокрушительный удар по корпусу, так как он при этом абсолютно раскрыт.

Защитные действия киборга не отличаются особым разнообразием (впрочем, это касается и всех остальных роботов).

**ENTER** — блок стоя. Защищены голова и верхняя часть туловища.

**DOWN** (удерживая) + **ENTER** — блок в приседе.

## LOADER

Погрузчик, модель старая и наиболее уязвимая.

Компьютерная информация:

- **Интеллект** — низкий;
- **Сила** — низкая;
- **Боевые возможности** — бедные;
- **Достоинства** — крепко сделанный;
- **Недостатки** — медленный, ограниченные тактические возможности;
- **Опасность** — минимальная.

Слабость **LOADER** определяется его изначальной предназначенностью. Ориентированный на погрузо-разгрузочные работы, он не в состоянии квалифицированно вести бой. И тем не менее, он тоже представляет некоторую опасность.



## Управление погрузчиком

Основные удары выполняются так:

**FIRE** — длинный прямой хватом;

**FIRE** + **вверх** — удар ногой в прыжке;

**FIRE** (удерживая) + **назад** — длинный удар ногой;

**FIRE** (удерживая) + **вперед** — короткий удар ногой;

**Вниз** (удерживая) + **FIRE** — короткий прямой хватом из положения в приседе;

**Вниз** (удерживая) + **вперед** (удерживая) + **FIRE** — длинная подсечка;

**Вперед, вперед** (короткие нажатия) + **FIRE** — спецудар двумя ножами — самый опасный в исполнении погрузчика.

В защите **LOADER** два приема:

— блок стоя (прикрывает голову);

— блок сидя (прикрывает голову и туловище).

## BUILDER

Робот-строитель тяжелой конструкции — противник гораздо более достойный.

Основное его преимущество — мощные руки, является следствием прежней функциональной направленности этого робота — строить и, следовательно, переносить тяжелые узлы и механизмы машин.

Компьютерная информация:

— **Интеллект** — низкий;

— **Сила** — высокая;

— **Боевые возможности** — средние;

— **Достоинства** — сильные руки;

— **Недостатки** — слабые ноги, малая скорость и ограниченные тактические возможности;

— **Опасность** — минимальная.

## Управление строителем

Внешне напоминающий огромную гориллу, этот робот и передвигается и наносит удары весьма своеобразно. Назад и вперед

он не идет, а прыгает, находясь при этом в удивительно неудобном «обезьяннем» положении.

**FIRE** — длинный прямой кулаком левой руки.

**FIRE** (удерживая) + **вперед** — удар, привстав, раскрытой ладонью.

**FIRE** (удерживая) + **назад** — то же.

**Вниз** + **FIRE** — удар раскрытой ладонью на уровне пола.

**Вниз** (удерживая) + **FIRE** — то же, но удар наносится из еще более согбенного положения.

**FIRE** (удерживая) + **вниз** — удар раскрытой ладонью на уровне пола из обычной стойки.

**FIRE** (удерживая) + **вверх** — короткий и резкий удар снизу вверх строго вертикально.

Медлительность строителя и невозможность атаковать в бою ногами компенсируются с лихвой наличием двух специальных приемов:

— вниз, вперед, вверх (короткими последовательными нажатиями) — высокий прыжок вверх и удар двумя ногами по голове;

— вниз, назад, вверх (короткими последовательными нажатиями) — удар сверху двумя кулаками, сведенными в замок.

## CRUSHER (модель DH94-2)

«Разрушитель» был в мирные дни призван отлавливать и производить разборку сломанных роботов. Для этого его оснастили длинными руками и сильными острыми клешнями. Это дает ему колоссальное преимущество в бою — он может поражать противника с большого расстояния, оставаясь при этом абсолютно недоступным для чужих ударов.

Компьютерная информация:

- **Интеллект** — средний;
- **Сила** — средняя;
- **Боевые возможности** — хорошие;
- **Достоинства** — ловкость;
- **Недостатки** — голова и слабые конечности;
- **Опасность** — большая.



## Управление разрушителем

Паукообразная форма сказывается и на манере поведения этого робота, и на стиле ударов.

**FIRE** — удар двумя клешнями.

**FIRE** (удерживая) + **вперед** — то же.

**FIRE** (удерживая) + **назад** — длинный выпад циркулярной пилой.

**FIRE** + **вверх** — удар клешней по диагонали сверху вниз. Возможен как при атаке, так и при обороне. Необходимо в момент исполнения удерживать нажатой кнопку соответствующего направления + прыжок — короткое нажатие и **FIRE**.

**Вниз** (удерживая), **вперед** (удерживая) + **FIRE** — подсечка правой ногой.

**Вниз** (удерживая) + **FIRE** — резкий удар клешней из положения «согнувшись».

Спецудар в исполнении Разрушителя страшен.

**Вниз** (коротко), **вперед** (коротко) + **FIRE** — стремительное вращение двумя выставленными вперед клешнями.

## MILITARY

Специальный военный робот (модель неизвестна), созданный для непосредственного ведения боевых действий. От всех остальных он отличается тем, что изначально был ориентирован на разрушение. Инстинкт убийцы заложен в него с самого начала. Он быстр, хладнокровен и безжалостен. Умеет мгновенно распознавать слабые и сильные стороны противника.

Компьютерная информация:

- **Интеллект** — высокий;
- **Сила** — хорошая;
- **Боевые возможности** — хорошие;
- **Достоинства** — ловкость и интеллект;
- **Недостатки** — слабый каркас (это было сделано для большей легкости и, следовательно, подвижности в бою);
- **Опасность** — высокая.

## Особенности управления

Главными отличительными чертами является необычайная подвижность **MILITARY** и отличная прыгучесть. Удары чрезвычайно резкие и быстрые.

**FIRE** — рубящий боковой удар ребром левой ладони.

**FIRE** (удерживая) + **вперед и вверх** — короткий удар правой рукой снизу.

**Вниз** (удерживая) + **FIRE** — рубящий удар ладони из положения в приседе.

**Вниз** (удерживая), **вперед** (удерживая) + **FIRE** — удар ногой вниз с упором на левую руку.

**Вверх** + **FIRE** — прямой удар ногой в высоком прыжке. Используя курсоры движения, можно задать направление прыжка вперед или назад.

**FIRE** (удерживая) + **вперед** — удар-выпад ногой вверх, в голову.

**FIRE** (удерживая) + **назад** — удар ногой вверх с разворотами, при этом **MILITARY** стремительно поворачивается вокруг собственной оси, увеличивая, тем самым, силу удара.

Особенную опасность представляют два специальных приема:

— **Вниз** (коротко), **вверх** (коротко) + **FIRE** — высокий прыжок с переворотом вперед и удар соперника двумя согнутыми ногами. Исполняется с молниеносной скоростью;

— **Назад** (коротко), **вперед** (коротко) + **FIRE** — удар левой рукой с четырьмя обнаженными лезвиями. Старайтесь нарываться на него как можно реже.

## SENTRY

Робот-охранник (модель **SRT 23-3**).

Это самый грозный соперник. Основные достоинства — быстрота в сочетании с огромной разрушительной силой. Чрезвычайно длинные руки и ноги позволяют ему держать противника на большой дистанции. Отлично «держит» чужой удар.

Компьютерная информация:

- **Интеллект** — высокий;
- **Сила** — хорошая;
- **Боевые возможности** — великолепные;
- **Достоинства** — ловкость, скорость;



— **Недостатки** — не обнаружены;

— **Опасность** — высокая.

В этой информации настораживает одно — отсутствие у **SENTRY** недостатков. Наверное, они все-таки есть. Но обнаружить их будет не просто.

## Управление SENTRY

Самые мощные и излюбленные приемы — различные варианты ударов ногами, но и кулаки пускает в ход с видимым удовольствием.

**FIRE** — прямой левый в голову.

**Вниз** (удерживая) + **FIRE** — прямой левый по корпусу из положения в полуприседе.

**Вниз** (удерживая), **назад** (удерживая) + **FIRE** — то же.

**Вверх** + **FIRE** — короткий удар правой ногой в прыжке. При использовании в этой комбинации направлений движения — удар в прыжке, наступая и обороняясь.

**Вниз** (удерживая), **вперед** (удерживая) + **FIRE** — длинная подсечка левой ногой.

**FIRE** (удерживая) + **вперед** — короткий удар правой ногой в голову.

**FIRE** (удерживая) + **назад** — мощнейший длинный удар левой ногой с разворота в голову.

Специальный удар особенно коварен и безжалостен:

— **Вниз, вниз** (два коротких нажатия) + **FIRE** — высокий прыжок, вращаясь через правое плечо и, на излете, сокрушительный удар правой ногой. Этот удар нельзя удержать никаким блоком. Единственная возможность — отскочить назад, если, конечно, есть место.

Таковы основные особенности управления шестью типами роботов в игре. Супервизором вам при всем желании руководить не удастся. Если в ходе игры вы все-таки сможете до него добраться, обратите внимание на то, что его основной особенностью является возможность принимать чей угодно облик и, соответственно, свойственные данному роботу приемы. С той лишь разницей, что выполнять их он будет гораздо лучше. Помимо этого, у Супервизора есть в арсенале масса не очень честных приемов, которые он с удовольствием использует. Уничтожить его очень сложно, почти невозможно. В самом деле, как атаковать, если он может становиться временно неуязвимым для пропускаемых

ударов? А защищаться еще сложнее — руки, мгновенно трансформирующиеся в грозное и разнообразное боевое оружие, не оставляют вам практически никаких шансов.

Но будем надеяться, что вам повезет, зло будет наказано, а на Земле воцарится мир и полное взаимопонимание.

Теперь несколько слов об игровом экране.

В верхних, левом и правом, углах экрана отражается необходимая текущая информация по игре — данные происходящего боя, где:

**RBT** — название сражающегося робота;

**SCR** — количество набранных им очков (зависит от количества точных попаданий в противника);

**NRG** — состояние сил робота (в зависимости от длины зеленой шкалы. Чем она короче, тем ближе гибель персонажа. Красный цвет шкалы — состояние критическое);

**PWR** — сила наносимого удара — синяя шкала. Старайтесь удерживать кнопку **FIRE** для нанесения наиболее мощного удара — (полная длина шкалы).

Кнопкой **F2** можно изменить графическое оформление **NRG** и **PWR**. Возможны два варианта — шкалы разбиты на фрагменты или представляют собой сплошную линию.

Красные прямоугольники рядом с опцией **SCR** — количество выигранных раундов.

Если перед боем вы хотите прервать выдаваемую на экран монитора информацию компьютера о характеристиках робота-противника, нажмите **SPACE**.

Управление с джойстика практически почти ничем не отличается от управления с клавиатуры. Поэтому отдельного описания ударов мы не приводим.

## Несколько самых общих полезных советов

— Поскольку основную часть игры вам придется управлять киборгом, максимально используйте его сильные стороны — гибкость, скорость и ловкость.

— Нанеся серию точных ударов, быстро отходите на безопасное расстояние.

— Чаше используйте подсечки. После их применения киборг сам отодвинется назад.

— Больше используйте для ударов ноги. Попадания в этом случае будут для врагов более чувствительны.

— При нанесении ударов ориентируйтесь по синей шкале силы. Старайтесь подготовить удар максимально мощный.

— Если вы выбрали удар рукой — нанесите прямой правый. Он сильнее.

— После удачного попадания помните, что ваш киборг в любом случае немного отодвинется назад от противника. Учтите это, планируя дальнейшие действия. (После короткого удара левой рукой, мгновенно достать противника тем же способом не удастся. Используйте что-либо другое или снова приблизьтесь к сопернику.)

— Максимально разнообразьте свои атакующие действия. Не повторяйте одно и то же. Противник приспособится и нанесет ответный удар.

— Чаще используйте спецприемы, особенно удар плечом. При атаке в прыжке головой будьте готовы к встречному парализующему удару соперника.

— В защите используйте блок. Но имейте в виду, что никакой блок не спасет от хорошего удара. Состояние сил вашего киборга, пусть ненамного, но, все равно, уменьшится.

И последнее, о чем мы еще не упомянули.

Выход из игры в меню — **ESC**.

Из меню в DOS — то же самое.

Удачи вам!

## Информация

**Название:** Rise of the Robots

**Год:** 1994

**Фирма:** Mirage

**Класс:** динамика — боевые искусства

**Размер архива:** 19 Mb

**Размер на диске:** 31,4 Mb

**Игроков:** 1—2

**Управление:** клавиатура, джойстик

# SHADOWS OF CAIRN

«Ant Software» в конце 1994 г. выпустила новую аркадно-приключенческую игру «Shadows of Cairn». По своей сути она очень напоминает такие всенародные хиты, как «Prince of Persia» 1 и 2. Но «Shadows of Cairn» выполнен на совершенно новом графическом и звуковом уровне. Высокие требования, предъявляемые игрой к аппаратной части вашего компьютера, абсолютно оправданны. Картинка на экране монитора потрясает точностью прорисовки, изящностью линий, абсолютной правдивостью движений персонажей непосредственно в игре, а также богатой и разнообразной звуковой палитрой (доступной, к сожалению, только тем, кто имеет полную CD-версию игры). Классифицировав «Shadows» как игру аркадно-приключенческую, мы исходим из того, что она:

— представляет из себя существенно усложненный, но все же «платформенный» тип игры с видом на происходящие события сбоку, как бы со стороны;

— играющий непосредственно управляет всеми физическими действиями персонажа — ходьба, бег, драка и тому подобные, происходящими в настоящий момент;

— по ходу игры герой встречает других персонажей (не только враждебных), получает от них (или находит) много полезных предметов и, в дальнейшем, использует их по вашему усмотрению.

Что же из себя представляют город Cairn, его обитатели и ваш главный герой?

Запустив игру на начальной заставке нам предлагают нажать **F10** или кликнуть мышью, чтобы получить доступ в основное меню:

**GAME;**

**OPTION;**

**HELP;**

**EXIT.**

Перемещение осуществляется мышью или клавишами управления курсором. Выбрав соответствующую позицию, мы продолжаем диалог с компьютером.

## GAME

— **SHOW INTRO** — посмотреть интродукцию, предысторию сюжета, творцом которого станете в дальнейшем уже вы.



Здесь вы столкнетесь с, пожалуй, единственным существенным недостатком игры — несколько утомляет длительность загрузки анимационных фрагментов.

— **CONTINUE GAME** — продолжить игру.

— **NEW GAME** — начать игру с начала (**CTRL + N**).

После этого необходимо ввести по вашему желанию уровень сложности — легкий, нормальный или трудный. Подтвердив выбор **OK**, вы начнете загрузку программы.

— **OPEN** — загрузить ранее записанную игру (**CTRL + O**).

— **SAVE** — записать позицию поверх записи предыдущей (**CTRL + S**).

— **SAVE AS** — выбрать для записи новый файл и записать текущее состояние отдельно, не теряя предыдущей записи (**CTRL + A**).

## OPTIONS

В этом меню так же можно сделать много полезных вещей (выбранные опции будут отмечаться галочкой).

— **SHOW COMPASS** — советуем выбрать показания компаса в левом верхнем углу экрана, так как это существенно поможет вам ориентироваться в городе и в его подземных лабиринтах.

— **SHOW ICONS** — полезный режим. В правом верхнем углу экрана расположены три окошка, соответствующие трем состояниям героя — бой, поиск, выход в дверь или переход на другую сторону улицы. Даже пользуясь командами с клавиатуры, иногда бывает удобней дать указания герою «мышью», один раз кликнув на нужный символ.

— **USE SMALL ART** — рекомендуем использовать большое игровое поле и не уменьшать размеров картинки на мониторе (если это позволяет быстроедействие вашего компьютера).

— **JOYSTIC ON** — включение/выключение режима использования джойстика.

— **SOUND SETUP** — установка звуковых параметров игры. Она довольно сложна. Если вы не пользуетесь оригинальной CD-ROM-версией, не включайте опцию **USE CD-DA MUSIC**, так как это приведет к необходимости перегружать компьютер.

Оригинальная звуковая дорожка к игре длится более часа. Оцифрованная речь и музыка записаны в стереорежиме с

частотой 44 кГц. В зависимости от установленной на вашем компьютере звуковой карты, вы можете выбрать один из четырех вариантов звука — 11 кГц, 22 кГц, 44 кГц или CD-DA, тоже с частотой 44 кГц. Поэкспериментируйте со сменой частот, чтобы добиться оптимального звучания. (Все это относится к владельцам CD-версии.) В **SOUND SETUP** можно также настроить громкость звучания музыки и спецэффектов (от 1 до 11) и время задержки звучания спецэффектов (минимальная — 1 — звучит синхронно, сопровождающая действие, максимальная — 7).

## HELP

В этом меню интерес представляет опция с тем же названием. Из нее мы узнаем о месте действия, атмосфере, в которой проходит игра, дана некоторая информация о способах управления и уровнях игры.

Опции в меню означают следующее:

- **TOPIC** — новая тема;
- **PAGE** — новая страница темы;
- **DONE** — полный выход из меню.

Что же представляют из себя город **Cairn**, его обитатели и ваш главный герой?

## История города

Город Кэрн был основан три столетия назад (игровое летоисчисление к нашему не имеет отношения) в раздираемом войной 2473 г. Построенный в ранние годы священных войн, Кэрн задумывался как форпост, предназначенный для того, чтобы защищать королевство от язычников Герата и для того, чтобы давать отдых караванам из **Spicelands**. Он охранял важнейший проход через Монтшаутский хребет, естественную границу между Гератом и царством. Кэрн — это город-крепость, который изначально планировался, чтобы отражать атаки. Улицы были проложены вокруг небольшой крутой пирамидальной горы (известной местным жителям как «Кэрн»), от ворот у подножия холма к герцогскому дворцу на вершине. Каждый уровень города охранялся большими воротами и отделялся высокими стенами. Кэрн снабжался водой из подземной реки, а в огромных подземных хранилищах было достаточно зерна, чтобы кормить людей многие годы. Военные строители построили город хорошо — его стены никем не были взяты.



## Планировка города

Кэрн разделен вертикально социально-экономическими классами. Жители каждого района города более здоровы и сильны, чем те, кто живет в районах пониже. Разные уровни города составляют место жительства разных классов, которые легко могут быть определены тем, что на каждом уровне все здания сделаны из своего камня. Вход на каждый уровень города постоянно охраняется, чтобы не пропустить тех, кто не принадлежит к этому уровню. Если вы посетили город, обязательно найдите пропуск, иначе никогда не выберетесь с уровня, где живут низшие классы.

На вершине Кэрна находится замок герцога Левета Монтшаудского, племянника короля Нерата IV. Только дворяне, личная охрана герцога и священники могут попасть туда без специального приглашения.

## Экономика

Так как город лежит на торговом пути и окружен плодородной землей, Кэрн процветает. Помимо большого количества хорошо оплачиваемых солдат и королевских родственников, в городе достаточно состоятельных людей. «Руины» вне города являются исключением. Там много воров, головорезов и крестьян. Есть несколько грязных гостиниц и таверн.

## Королевская семья и дворцовые сплетни

Герцог — справедливый человек. Его любят подданные. Одна из причин заключается в том, что налоги в городе — самые низкие в королевстве (что приводит к горячим спорам на встречах в верхах).

Много лет назад герцог обнаружил, что существует некая группа людей, которая хочет его низвергнуть. Говорят, что в этом заговоре участвовал младший брат герцога. Но точно это неизвестно. А то, что тот стал пьяницей-затворником, разрешающим посещать себя только своему врачу, только добавлял доверия к этим слухам в умах многих.

Общеизвестно, что граф Глэстерский содержит волшебника в башне, окруженной лабиринтами живой изгороди. Менее популярная версия этого слуха (с которой точно не согласился бы Глэстер) заключается в том, что это как раз волшебник в башне содержит графа в поместье, прилегающем к лабиринту из живой изгороди.

Несмотря на то, что царство наслаждалось миром последние пять лет, слухи о том, что готовится новая война с Гератом, появились вновь. Члены королевской семьи не делали каких-либо объявлений по этому поводу.

## Обстановка в городе

Когда Кэрн строился, рабочие и первые поселенцы преследовались шайкой друидов, которые до этого жили у подножия горы. Они воровали строительные материалы, угрожали и предупреждали о древнем зле. Когда же поняли, что не смогут остановить строительство, они ушли дальше в горы. Но даже сейчас одна из групп постоянно ходит рядом и с каждого угла проповедует о зле, лежащем в ожидании под городом. Много людей думают, что они просто хотят вернуть свой дом назад.

## История Куинна

Наш герой, Куинн, был рожден бедными родителями в «Руинах». Осиротев в возрасте шести лет, он был принят в гильдию воров и нищих. Не желая быть попрошайкой, Куинн избрал профессию вора.

Он преуспевал во всех необходимых умениях и считался одним из лучших учеников, что вызвало зависть и ненависть со стороны других. Несмотря на это, Куинн всегда работал на пределе возможностей во всех заданиях, которые получал.

К несчастью, наш герой имел один большой недостаток — нежелание унижаться. В результате он не получил статуса «путешественника» (дающего право переходить с уровня на уровень) в возрасте 18 лет. Учитель Куинна решил, что он потерпел неудачу. Его соученики сменили свою ненависть на презрение. Сам Куинн, обреченный заниматься домашним хозяйством, чувствовал себя бесполезным, как только может себя чувствовать честный вор.

Далее, как гласит история, Куинн решил сам добиться-таки статуса «путешественника».

## Гильдия воров и нищих

Воры пришли в Керн вскоре после того, как строительство города было завершено. Как и в других городах царства, воровская гильдия поощрялась властью как средство уменьшения преступности. Воры были ограничены в количестве краж, которые они могли совершить, и в стоимости предметов, которые они могли украсть. Гильдия должна была возвращать украденные предметы или выплачивать компенсацию, если число краж превышало лимит. Нетрудно догадаться, что воры сами помогали городской страже раскрывать случаи несанкционированных краж. Несмотря на это, воровство было одной из самых опасных профессий в Кэрне. В частности, закон приговаривал вора к смертной казни,





если он был причиной гибели стражника. Даже если смерть была случайной. Поэтому, гильдия учила своих членов рукопашному бою и запрещала использовать оружие длиннее кинжала. Это достаточно странно, так как убить человека кинжалом, в общем, по крайней мере, в этой игре, не сложно.

## Прямая предыстория событий. Как мы попали в игровую ситуацию

Из интродакции не совсем понятна завязка сюжета, если мы не имеем версии игры с полноценным звуком. Анимационные картинки интересны, но, к сожалению, без звука не совсем понятны.

Итак, как благородный человек, вынужденный быть вором, Куинн не заплатил вовремя за свое содержание. Три дня спустя хозяин объявил ему ультиматум — либо в течение недели укради что-нибудь ценное, либо становись нищим.

Куинн вломился ночью в герцогский дворец и был пойман на месте преступления — при краже украшенной драгоценными камнями расчески. К счастью, стражу не вызвали, но он так и не добыл ничего ценного.

Чтобы облегчить свою задачу, Куинн решил украсть магические отмычки из кладовой воров. Когда брал их, услышал разговор между его хозяином и графом Глэстерским. Они собирались убить герцога, а Куинна — обвинить в убийстве. Хозяин заметил его и дал знак ожидающему убийце. Куинна оглушили ударом сзади.

Он проснулся запертым в башне. Используя волшебные отмычки, Куинн снял сковывающие его цепи и спрыгнул вниз в люк...

Теперь остановимся на техническом оформлении игры и особенностях управления.

Игровой экран **GAME SCREEN** имеет следующие особенности.

В левом верхнем углу вы видите:

- **виток**, содержащий адрес, к которому в настоящий момент должен идти Куинн;
- **компас**, помогающий ориентироваться в городе.

В правом верхнем углу находится:

- **икона**, с помощью которой нажатием курсора мыши можно перевести Куинна в состояние боя и вывести из него;
- **икона**, позволяющая Куинну наклоняться и обыскивать сундуки в поисках полезных вещей, а потом возвращаться в обычный режим;

- **икона**, дающая возможность открывать двери, переходить улицу туда и обратно;
- **состояние здоровья** — один лист для каждого жизненного очка.

## Игровое состояние

В «Shadows of Cairn» можно играть при помощи джойстика или клавиатуры. Имеются три основных игровых состояния: **обследование**, **сражение** и **подъем**.

**Обследование** — это наиболее обычное состояние для игры. Вы можете бегать, идти пешком, красться и прыгать. Искать различные предметы, прятаться и многое другое по своему выбору. Об особенностях управления, функциональных клавишах и движении героя мы расскажем чуть ниже. Бежит герой очень шумно, когда идет, его уже слышно меньше, а крадется он почти бесшумно. Будьте готовы сбежать, если находитесь в месте, где на самом деле надо быть осторожным.

**Бой** — это состояние используется, когда вам нужно атаковать кого-то или защищаться. Если вашего героя атакует враг, он автоматически переходит в режим боя. Возможны два варианта атаки: рукой (кинжалом) или ногой.

**Подъем** — это состояние дает возможность Куинну подниматься на городские стены.



## Уровни трудности

**EASY** — на легком уровне все компьютерные персонажи медлительней, чем на нормальном, и требуется меньше попаданий для их поражения. А вы можете выдержать больше ударов перед смертью.

Этот уровень рекомендуется молодым игрокам и тем, у кого еще нет достаточного игрового опыта. На нем можно также бегло посмотреть игру.

**NORMAL** — на нормальном уровне компьютерные персонажи действуют с нормальной скоростью и требуют большего количества ударов для победы в бою. Ваш герой может вытерпеть уже меньше.

Большинству игроков фирма-разработчик рекомендует именно этот уровень.

**DIFFICULT** — на трудном уровне враги еще выносливей, и для победы над ними потребуется наибольшее количество ударов. А Куинн, наоборот, становится еще более слабым. Так что доиграть успешно на этом уровне очень сложно.

Он рекомендуется только опытным игрокам со стажем.

Теперь перейдем к детальному описанию управления игрой и героем во всех игровых состояниях.

**Функциональные клавиши.**

**ESC** — пропуск анимационных фрагментов.

**P** — пауза в игре, действует во всех режимах, включая передвижение персонажа, бой и тому подобное.

**C** — картинка полностью передвигается так, что Куинн оказывается в самом центре экрана.

**X** — картинка на мониторе перемещается так, что Куинн оказывается в левой угловой части экрана.

**V** — картинка на мониторе перемещается так, что Куинн оказывается в правой угловой части экрана.

**S/D** — быстрое перемещение Куинна на задний план и обратно.

**F** — мгновенный переход Куинна в режим боя и выход из него.

**CTRL + N** — быстрое начало новой игры.

**CTRL + A** — запись текущей игры в новый подписной файл.

**CTRL + S** — запись текущей игры в старый подписной файл.

**CTRL + E** — включение/выключение звуковых эффектов.

**CTRL + M** — включение/выключение музыкального сопровождения.

**F1** — быстрое включение режима HELP-помощь.

**F5** — эта кнопка включает режим полной скорости, то есть персонажи передвигаются на экране гораздо быстрее, чем обычно.

**CTRL** — временная пауза, останавливающая действие до тех пор, пока кнопка удерживается в нажатом положении.

**Движения Куинна.**

**LEFT** — идти налево (дублируется **J**).

**RIGHT** — идти направо (дублируется **L**).

**HOME** — бежать налево.

**PAGE UP** — бежать направо.

**UP** — войти в дверь, подняться на стену.

**DOWN** — выйти из двери, пересечь улицу.

**END** — красться налево (дублируется **M**).

**PAGE DOWN** — красться направо (дублируется «,»).

**ENTER + DOWN** — сесть.

**HOME + SHIFT** — прыжок налево.

**PAGE UP + SHIFT** — прыжок направо.

**END/PGDN** и **+** — обыскать сундук.

В режиме боя:

**LEFT** и **RIGHT** — наступать и отступать в боевой стойке без разворота.

**END** — разворот налево (короткое нажатие).

**PAGE DOWN** — разворот направо (короткое нажатие).

**END** и **PAGE DOWN** — пригнуться в боевой стойке без смены направления (продолжительное нажатие).

При ударах дублируются «атакующие» кнопки:

**SPACE/+** — удары ногой;

**SHIFT/ENTER** — удары рукой (кинжалом);

**SPACE + HOME/PGUP** — удар ногой в голову влево/вправо;

**SPACE + LEFT/RIGHT** — удар ногой по корпусу влево/вправо;

**SPACE + END/PGDN** — удар ногой в пах влево/вправо;

**SHIFT + HOME/PGUP** — удар рукой в голову влево/вправо;

**SHIFT + LEFT/RIGHT** — удар рукой в грудь влево/вправо;

**SHIFT + END/PGDN** — удар рукой в живот влево/вправо.

В режиме подъема по стене — управление на курсорах.

При управлении джойстиком отклонения рукоятки аналогичны расположению кнопок клавиатуры:

**LEFT** — налево;

**RIGHT** — направо;

**UP** — войти в дверь, подняться на стену;

**DOWN** — выйти из двери, пересечь улицу;

**LEFT+DOWN** — красться налево;

**RIGHT + DOWN** — красться направо;

**RIGHT + UP** — бежать направо;

**LEFT + UP** — бежать налево;

**LEFT/UP + A** — прыжок налево;



**RIGHT/UP + A** — прыжок направо;

**LEFT/DOWN, RIGHT/DOWN + B** — обыскать сундук слева/справа.

**DOWN + A** — сесть.

В режиме боя:

**A** — удар рукой;

**B** — удар ногой;

**UP/LEFT, UP/RIGHT + A** — удар рукой в голову;

**LEFT/RIGHT + A** — удар рукой в грудь;

**DOWN/LEFT, DOWN RIGHT + A** — удар рукой в живот;

**UP/LEFT, UP/RIGHT + B** — удар ногой в голову;

**LEFT/RIGHT + B** — удар ногой по корпусу;

**DOWN/LEFT, DOWN/RIGHT + B** — удар ногой в пах;

**DOWN/LEFT, DOWN/RIGHT** — развороты в бою (короткое нажатие);

**DOWN** — пригнуться в бою (длинное нажатие).

Советы по управлению персонажем, необходимые для успешного прохождения игры:

— не передвигайтесь по городу бесцельно, так как он наводнен враждебными персонажами. Все время ориентируйтесь на свиток, указывающий, к кому конкретно в настоящий момент вам нужно попасть. Там вас будут ждать полезные вещи или ценная информация;

— прогуливаясь по городским подземным лабиринтам, не увлекайтесь длинными прыжками с разбега. Одно неверное движение, — и вы летите вниз в зловонную канализацию, где неминуемо погибнете от щупалец отвратительного спрута. Большинство ям и провалов можно спокойно перепрыгнуть с места, встав на самый край;

— остерегайтесь не только стражников и бандитов, но и различных «потусторонних» объектов и явлений. Так, невинная, на первый взгляд, зеленая лужица в катакомбах становится при вашем приближении смертоносной, всепожирающей массой;

— при появлении противника не суетитесь. Компьютер сам переведет Куинна в режим боя;

— при встрече со стражниками, вооруженными длинными копьями, будьте осторожны. Это серьезный соперник. Тактика боя — соблюдайте изрядную дистанцию, заставьте его занервни-

чать и метнуть в Куинна копье. Стремительно присядьте. Если копье пролетело мимо — вы почти спасены. Оставшись с кинжалом, стражник уже малоопасен;

— в кулачном бою из всего богатого арсенала приемов рекомендуем выбрать удары ногой по корпусу и в голову. Для того, чтобы поразить обычной силы противника, достаточно будет одного попадания. Кроме того, владение этими ударами абсолютно уравнивает шансы Куинна в схватках с врагами, вооруженными ножом;

— в бою используйте всю глубину картинки. Увернуться от удара можно, сместившись не только вперед или назад, но и шагнув в глубь экрана или, наоборот, как бы навстречу играющему;

— не забывайте о том, что Куинн может перелезть через стены. При достаточной расторопности это может помочь;

— не пропускайте сундуков. Осматривайте их. В них может оказаться много полезных вещей.

От всей души желаем вам спасти жизнь любимого герцога, а заодно и восстановить вашу поруганную честь.

## Информация

**Название игры:** Shadows of Cairn

**Год:** 1994

**Фирма:** Ant Software

**Класс:** аркада

**Размер архива:** 41 Mb

**Размер на диске:** 56 Mb

**Игроков:** 1

**Управление:** клавиатура, джойстик, мышь

**S**

# TERMINAL TERROR

В 1994 г. фирма «Sky Software» выпустила новую игру, продолжающую серию походов бравых ребят из американского спецназа «Terminal Terror».

Предыдущая программа «Stop Nick Macky» имела большой успех. Это было связано с тем, что жанр **Action** в тот момент еще не был насыщен играми типа «Doom» и ощущался явный голод на динамичные боевые продукты с синтезом изображения как бы глазами героя. Выход каждой новой программы такого жанра воспринимался, если не как сенсация, то уж во всяком случае, как событие. Поэтому, не обладая особыми графическими достоинствами, «Stop Nick Macky», сделанная в стиле «Wolfenstein 3-D», но уступая ему по качеству картинки, легко завоевала популярность у любителей острых компьютерных ощущений. Но дело все-таки было не только в ненасыщенности рынка. Истоки успеха лежали в самой игре, в новом подходе к жанру, в усложненности и гораздо большей осмысленности игрового интерфейса. Создатели программы предложили нам не просто побегать и пострелять. Они дали возможность по-настоящему пользоваться различными предметами и оборудованием в игре. В отличие от «Wolfenstein 3-D» игрок стал полноправным хозяином всего того, что он добывал кровью и потом в процессе игры. Подбираемый предмет можно было убрать в походный ранец и использовать его не сразу, по воле создателей программы, а позже, по мере игровой необходимости. Все эти положительные моменты и были перенесены в «Terminal Terror».

Авторы не поленились ввести нас сначала в курс дела. Это вполне оправданно, ведь знание подоплеки событий и атмосферы вокруг происходящего действия просто необходимы для успешного решения поставленной перед вашим героем задачи. Игровой мир «Terminal Terror» составляют не только враги (в отличие от большинства игр подобного плана, сводящихся к простой и до боли знакомой схеме «убей их всех»), но и персонажи, которых **Nick** по ходу сюжета должен спасать. Причем это не мифические, неизвестно где находящиеся люди. Нет. Они принимают в действии самое непосредственное, негативное из-за собственной бестолковости и суеты, участие. А ваша задача заключается как раз в том, чтобы умудриться не обидеть никого из них и вывести из передраги, в которую они попали, живыми.

Итак, предыстория событий.

Жил в Америке некто Бруно Риггз. С детства он вертелся в преступном мире и уже в 21 год стал контролировать свой город, а также торговал наркотиками по всей стране. ФБР и ЦРУ давно собирали на него материал, но когда ловушка должна была вот-вот захлопнуться, птичка упорхнула неизвестно куда. Все поиски были безрезультатны пока один гватемальский студент случайно не обнаружил хорошо замаскированную виллу в джунглях своей страны. Лучшие агенты международных спецслужб после непродолжительного боя захватили виллу вместе с оружием, наркотиками и одетым в пижаму Риггзом. Его решено было тайно переправить на секретную военную базу. Рейс был charterным, с посадкой на дозаправку на другой авиабазе, выбранной по настоянию неких влиятельных политиков, которым было необходимо освобождение Риггза. Оно там и произошло — переодетые в механиков базы (в свое время эта часть использовалась Риггзом как хранилище и перевалочный пункт наркотиков), наемные убийцы перестреляли агентов и спасли Риггза. К несчастью, в горячке боя погибли и пилоты самолета, так что Риггз со своими людьми и персоналом базы, ставшим невольными заложниками террористов, были осаждены войсками и силами спецслужб. Никто, однако, не смог проникнуть внутрь, и штурм был невозможен. Осталась лишь одна надежда — Ник Хантер.

Познакомьтесь — это вы.

Ваша задача — уничтожить всех террористов на аэродроме и в ангарах, а затем спуститься в канализационную систему и истребить врага (а также крокодилов), чтобы в итоге живым, обязательно живым, захватить и виновника всего этого фейерверка Риггза.

После загрузки программы вы попадете в основное игровое меню. Особым своеобразием, в отличии от самой игры, оно не отличается.

**NEW GAME** — начать новую игру.

Вам предстоит выбрать один из трех уровней сложности:

- **JOINT MISSION** — легкий;
- **OPERATION LONE WOLF** — средний;
- **OPERATION SUICIDE** — сложный.

**SAVE GAME** — запись текущего состояния на диск.

Есть 10 вариантов. Выбираете нужный, вводите с клавиатуры его название и осуществляете запись.

**LOAD GAME** — загрузить с диска отложенную игру нажатием **ENTER** после выбора необходимой строки.





**RETURN TO GAME** — возвратиться в текущую прерванную игру (после записи или выхода в основное меню).

**CONFIGURE** — настройка параметров игры и звука.

**CONTROLS:**

— **USE JOYSTICK** — использование джойстика;

— **USE MOUSE** — использование мыши.

Делать этого не советуем, так как игра прекрасно управляется с клавиатуры. **Nick** очень чувствительно реагирует на малейшее прикосновение клавиш и передвигается быстро и плавно даже на низкопроизводительных компьютерах (еще одна удача создателей игры, ведь не у всех пока есть 486 DX или Pentium).

**MUSIC** — включение/выключение музыки.

**SOUND** — звуковая карта. Выбрав кнопкой **TAB** или мышью последний вариант (**Sound Blaster**), вы получите отличное звуковое сопровождение, существенно оживляющее игру.

**RE-MAP KEYS** — по-своему переназначить клавиши.

В принципе, это вполне можно сделать, так как некоторые кнопки разбросаны по всей клавиатуре, что вызывает определенные затруднения в процессе игры. Желательно скомпоновать функциональные клавиши подбора и использования предметов, а также смещения героя в сторону — влево и вправо, поближе к клавишам управления курсором, отвечающим за перемещения Ника Хантера.

Процедура замены предельно проста:

— наводите курсор к заменяемой строке;

— нажимаете **ENTER**;

— вводите нужную вам клавишу;

— **OK** — подтверждаете законченный вариант.

Для удобства ниже мы приводим список клавиш, предлагаемых по умолчанию:

**UP** — движение вперед;

**DOWN** — движение назад пятясь;

**LEFT** — поворот против часовой стрелки;

**RIGHT** — поворот по часовой стрелке.

Этот вариант наиболее удобен, но на клавиатуре **KEYPAD** есть больше возможностей:

- 8** — вперед;
- 5** — назад;
- 2** — назад;
- 4** — быстрый поворот влево;
- 6** — быстрый поворот вправо;
- 7** — медленный поворот влево;
- 9** — медленный поворот вправо;
- 1** — сместиться влево, не меняя направления движения;
- 3** — сместиться вправо, не меняя направления движения;
- 0** или **J** — нажать удерживая, затем отпустить — прыжок вверх;
- SPACE, ALT, CTRL** — выстрел, удар ногой или бросок гранаты;
- S** — выбрать оружие, оборудование или аптечку для того, чтобы положить на землю. Затем используются клавиши курсора для выбора необходимого предмета. В случае отмены нажмите **ESC**;
- I, ENTER** — поднять лежащий предмет или использовать его;
- X, Z** — увеличить-уменьшить масштаб карты на радаре.

## ВЫБОР ОРУЖИЯ

Осуществляется цифрами на основной клавиатуре:

- 1** — **NINJA KICK** — удар ногой;
- 2** — **STICKY GOO GUN**;
- 3** — **GAS GRENADE**;
- 4** — **MACHINE GUN**;
- 5** — **FIRE EXTINGUISHER**;
- 6** — **ROCKET LAUNCHER**;
- 7** — **SHOTGUN**.

Вспомогательные кнопки:

- F1** — напомнить расстановку клавиш (по умолчанию);
- P** — пауза в игре;
- ESC** — выход в основное меню.



## ОСНОВНАЯ ИГРОВАЯ ПАНЕЛЬ И ЕЕ ЭЛЕМЕНТЫ

**Шкала сверху экрана** — компас, указывающий направление вашего движения;

**Шкала слева** — сила удара и интенсивность стрельбы.

**Шкала справа** — сила вашего прыжка.

Внизу слева направо:

— окно, указывающее на то, какой предмет, находящийся под ногами, вы можете поднять (**PICK UP AND PLACE ITEMS**);

— экран работающего радара. Белая точка на поле — место вашего расположения (**RADAR**);

— дисплей **DOOR OPEN TYPE** — указывает, какой ключ вам необходимо иметь, чтобы открыть запертую дверь;

— верхний центральный экран — оружие, готовое к бою и количество имеющихся к нему патронов;

**Нижний центральный экран** — общий счет.

Правый верхний дисплей **REMAINING MISSION TIME**, где:

— **PWR** — время, отведенное на первое задание — включить электричество в диспетчерском центре;

— **HOST** — время, отведенное на второе задание — освободить заложников;

— **BOMB** — время, отведенное на третье задание — разминировать топливный склад.

Нижний правый дисплей **STATS**, где:

— **KILLED** — количество убитых вами врагов;

— **HEALTH** — ваше текущее здоровье (макс. 205);

— **PRFILE** — показатель вашей замаскированности;

— нижний ряд **ITEMS** — вооружение, оборудование и медицинские пакеты, которые есть у вас в распоряжении;

— **силуэт справа** — показатель ранений.

## ИНФОРМАЦИЯ ПО ИГРЕ

Прежде всего — ни в коем случае не убивайте мирных жителей. В противном случае станете преступником и окажетесь в тюрьме. Можно, конечно, и сбежать оттуда, воспользовавшись хорошим

ударом ногой... Но лучше на это не рассчитывать, чтобы не переигрывать игру заново.

Если вы поднимаете с земли боеприпасы, которые вам необходимы, они сразу же идут на зарядку оружия. Если же оружие заряжено полностью или вы вообще его пока не нашли, боеприпасы пойдут в ваш ранец. Это касается и медицинских аптечек. Когда состояние вашего здоровья будет максимальным, они пойдут в ранец. Если недостаточно — они сразу восстановят его. Чтобы использовать аптечки тогда, когда это понадобится, бросьте их на землю. Потом вы сможете их применить просто наступив ногой сверху. Только не забудьте, где вы их оставляете. Долго искать времени не будет.

Гранаты выбираются как и любое другое оружие (кнопка **3**). Чтобы бросить, удерживайте нажатой кнопку огня, чем дольше, тем дальше она полетит. Но пользоваться гранатами надо очень осторожно. Помните, что они газовые и для этого газа вы уязвимы так же, как и ваши враги. Спасет только **GAS MASK** — противогаз, который нужно обязательно взять в начале игры. Любопытства ради попробуйте один раз бросить гранату себе под ноги. Будет очень интересно (только не забудьте перед этим подписаться).

Бомбами пользуйтесь тоже очень осторожно. Вы не менее смертны, чем ваш противник, и взрывная волна с разлетающимися во все стороны осколками нанесут вашему брэнному телу удручающие повреждения. Активируется бомба следующим образом: поставьте ее на землю, выбрав кнопкой **S** и **курсором** нужную иконку и нажав **ENTER**. Затем отбегите, желательно как можно подальше, и только после этого нажмите **B**. Произойдет красивый, приятный и очень болезненный для врагов взрыв (кстати, бомбы, естественно, наносят урон и мирным жителям, не используйте ее рядом с ними, иначе опять попадете в тюрьму).

Автомат (кнопка **4**) расходует очень много боеприпасов, поэтому будьте аккуратны, стреляйте наверняка и короткими очередями. Не рассчитывайте найти в процессе игры много лишних патронов. Старайтесь все время иметь в ранце запасную обойму.

Ружье **GOO** (кнопка **2**) стреляет клейкой массой, которая покрывает противника и полностью парализует его движения. К сожалению, из этого оружия можно сделать не очень много выстрелов. Поэтому, не пропускайте и подбирайте все канистры с клеем.

Двухстволка (кнопка **7**) — не самое лучшее оружие. Стреляет она гораздо медленней автомата. К тому же, после каждых двух выстрелов Ник Хантер вынужден ее перезаряжать (к счастью, без вашей помощи). Перезарядка отнимает не много времени. Но и его вполне достаточно, чтобы вас убили,



особенно если вы уже ранены. Радиус действия ружья также ограничен. Используйте его только когда враг по каким-то причинам не может вас поразить, и следите за наличием в ранце запасных патронов.

Двери можно открыть, ударив по ним, или просто подойдя вплотную. Если дверь заперта, дисплей на панели управления **DOOR OPEN TYPE** подскажет, какой ключ вам необходим.

Лестницы, двери и подъемники могут перевести вас на следующий уровень. В отличие от большинства Doom-подобных игр, вы всегда можете вернуться обратно. Этот прием, заимствованный из ролевых игр с виртуальной реальностью, очень удобен. Всегда может оказаться, что вы пропустили что-то важное или не взяли по причине собственной перегруженности какое-либо оружие или боеприпасы. Но опасайтесь, там снова могут быть враги.

Радар всегда показывает ваше месторасположение. Без него не обойтись, если вы заблудились на темном участке или в запутанных лабиринтах (а их в игре — хоть отбавляй). Используйте его совместно с компасом, находящимся на верху игровой панели. Активация происходит в тот момент, когда вы его подбираете. Не оставьте радар лежать в штабе.

Справедливости ради отметим, что пользоваться этим, по логике очень полезным прибором, довольно неудобно. Понадобиться много времени, чтобы вы научились правильно ориентироваться по его постоянно меняющемуся изображению.

Боевые раны отражаются в графическом виде на фигурке в правой части игровой панели. Когда противник попадает в вас, красное пятно появляется в пораженном месте тела. Если какие-то части получили слишком тяжелые повреждения, они перестают функционировать. Например, если вам изуродуют ногу, вы начнете заметно хромать и тому подобное. Множественные ранения приводят к смерти.

Один из важнейших предметов, способных сохранить вам здоровье — это бронежилет. Вы можете найти его в штабе, в самом начале игры. Обратите внимание на то, что получив задание от вашего командира, вы покинете командный пункт навсегда. Поэтому не торопитесь в вертолет. Обязательно тщательно исследуйте все помещения в поисках полезных предметов, которых дальше нигде не будет. Дорога же в штаб после вылета к месту операции для вас будет закрыта.

По ходу игры вам придется не только пробиваться вперед с боем и песнями, но нужно будет и тихо прокрадываться мимо противника. Изображение на игровой панели числа рядом с силуэтом показывает, насколько хорошо вы замаскировались,

и как сложно врагу вас заметить. Чем больше это число, тем больше шансов пройти незамеченным и наоборот. На маскировку влияют ваши собственные действия. Если вы шумите и бежите, — меньше число и, следовательно, меньше шансов пробраться скрытно и без боя.

Не натыкайтесь на горящее пламя. Этот контакт принесет вам серьезные увечья.

Такова наиболее общая информация об особенностях игры, поведении героя и использовании имеющегося в его распоряжении арсенала.

Следующий раздел для тех, кто хочет пройти эту игру попросту и без затей, не ища на свою голову лишних приключений.

Начало игры — в штабе. Выйдите направо и зайдите в первую комнату слева. Это — арсенал. Берите себе оружие, но не заполняйте весь **INVENTORY**. Оставьте место для радара, бронежилета, противогаза и аптечек. Возьмите их в медицинском кабинете, а все остальное — в комнате с компьютером. Затем поговорите с генералом и солдатом. Идите к железным воротам, они откроются и пропустят вас к вертолету.

Вертолет сбросит вас, после чего его собьют и он упадет, убив при этом террориста. Четверо заходят к вам сзади. Убейте их и идите в ангар. Там ликвидируйте бандита, который следит за механиками. Поговорите с ними и не пропустите серебряный ключ на полу. Войдя в ремонтный центр, расстреляйте террористов и спуститесь в склад, где найдете дверь **DANGER STAFF ONLY**. Войдите в нее.

Спуститесь в подвал в конце зала, постреляйте в темноту, чтобы взорвать топливные баки, что повлечет за собой смерть террористов, которые там прячутся. Идите в проход, где лежит труп сторожа, возьмите коричневый ключ.

Продолжайте идти по залу, сверните в первое слева помещение, в конце его нажмите зеленую кнопку. Вернитесь и найдите металлическую дверь. Ключ сторожа откроет ее. Убейте двух террористов и включите электричество в главной башне.

Пройдите немного на юг и войдите в первый справа зал, лестница выведет в главный центр. Идите влево и найдите дверь во внутренней стене круглого зала. Убейте всех и идите к подъемнику, он приведет вас в контрольную башню. Включите там электричество.

Вы выполнили свою первую миссию. Первый таймер (**POWER**) остановился и включился второй (**HOST**).

Главный диспетчер скажет, что террористы казнят людей в районе ворот. Спуститесь обратно по подъемнику и идите к темному



кирпичному проходу. Он приведет вас к воротам. Там возьмите огнетушитель, если у вас его нет. Идите к терминалу и войдите в самолет, там найдете синий ключ. Далее — в северо-восточный угол района. Убейте всех террористов на движущейся дорожке. Выключите ее, нажав тумблер в конце, и добейте уцелевших врагов.

Вы выполнили вторую миссию. Таймер встал, и пошел третий **(БОМБ)**.

Человек у ворот — агент. Когда вы убьете всех врагов, он подойдет к вам и прикажет идти к топливному складу, чтобы обезвредить бомбы. Это — третья миссия.

Поднимите с трупа золотой ключ и идите к юго-западной лестнице, ведущей в главный центр. Повернитесь влево и идите во второй слева зал. Там, пройдя через пожарный выход и убив террориста, потушите огонь и выходите в подземный коридор. Откройте ворота золотым ключом. Затем — влево и назад в главный зал. Оттуда — в ангар и наружу, на запад, в сторону, где горит огонь. Поговорите с человеком, идите сквозь ворота к машинам, где стоят двое.

Спуститесь в лабиринт, найдите топливный насос в северо-западном углу. Затем, идите в юго-западную часть и спуститесь в канализацию, где найдете **TAN KEY**. Далее — на восток и во второй проход слева, затем — на север, в туннель. Это вход в район топливного склада, вернуться уже нельзя. Возьмите три бомбы у цистерн и унесите в безопасное место между пальмами в западном секторе. Поставьте их и подождите, пока они взорвутся. Когда это произойдет, ваша третья миссия будет закончена. С **TAN KEY** идите через ворота и спасите остальных заложников. Полицейский вас поздравит и посоветует найти Агента Купера в фойе. Идите туда через главный или главный-ремонтный центры.

Если вы выбрали уровень **JOINT MISSION**, Купер пошлет вас домой, если взяли другой, вам прикажут идти в подвал и искать Риггза. Возьмите у Купера красный ключ. Спуститесь в подвал из главного центра, идите в зал с контейнерами, спуститесь вниз и откройте дверь красным ключом. Войдите и поговорите с Риггзом. Не убивайте его. Он уйдет от вас. Следуйте за ним как можно ближе, не упустите, иначе проиграете игру. Он спрыгнет в канализацию, не лезте за ним. Найдите сначала синий ключ, зеленый ключ (в подвале) и красную магнитную карту — ключ (на крыше одного из соседних домов).

Идите в темный проход на восток, потом — на север, потом — на запад, потом — на север, потом — на восток, потом — на север. Вы провалитесь в подземелье, где вас подхватит течение. В большой пещере идите влево вдоль стены, чтобы не потревожить

крокодилов. Войдите в первый справа проход. Пройдите через три двери и окажитесь в убежище Риггза. Побродите вокруг и найдете его. Он бросится бежать.

Преследуйте его по аэропорту, пока он не выбежит к взлетной полосе с ожидающим его «Harrier». Бегите к правой стене и тумблером закройте ворота перед убегающим Риггзом.

Он сдастся. Игра выиграна.

## Информация

**Название:** Terminal Terror

**Год:** 1994

**Фирма:** Sky Software

**Класс:** action

**Размер архива:** 3,2 Mb

**Размер на диске:** 5,4 Mb

**Игроков:** 1

**Управление:** клавиатура, джойстик,  
мышь

T



# TETRIS CLASSIC

Существует бесчисленное множество вариантов тетриса для IBM-совместных компьютеров. От абсолютно примитивных, черно-белых, до красиво оформленных в режиме реального SVGA, требующих поддержки VESA.

Но почти всегда все эти программы по сути своей мало отличаются друг от друга — сиди себе да заполняй замысловатыми фигурками стакан. Как наберется до краев, начинай сначала. Все подобные игры убивали именно однообразием. Только в двух или трех случаях создатели игр дарили тетрисоманам пару новых режимов. Но и то, как бы мимоходом. И вот, наконец, появилась программа, исправившая эту печальную картину, поставившая во главу угла интересы конечных потребителей, то есть — нас с вами.

Летом 1992 г. «Spectrum Holobyte» представила свой новый продукт — «Tetris Classic».

Суть игры осталась прежней, да и не могла измениться. Все те же кубики и палочки, все тот же вместительный стакан. Но какие глобальные изменения претерпела настроечная часть игры, сколько разнообразных вариантов предложили разработчики! Сразу даже разобраться трудно во всех наворотах. Но нужно.

Новый тетрис открывает поистине неограниченные возможности для играющего, поддерживая несколько принципиально разных режимов, давая возможность мгновенно перестраивать сложность игры по вашему желанию, выставлять массу сопутствующих, облегчающих или, наоборот, затрудняющих, выполнение задачи параметров. У вас появилась теперь полноценная возможность скоротать за любимой игрой вечеров-другой вместе с приятелем. Причем и в этом варианте спектр возможностей стал очень широк.

Впрочем, хватит рекламы, давайте перейдем к делу.

После запуска программы «Tetris Classic», еще до выхода в начальные заставки и основное меню, вам предложат ответить на два вопроса, касающихся специфики вашего компьютера. Постарайтесь не ошибиться в выборе, чтобы не потерять всей палитры красок и звука в игре.

**1. Choose Graphics Mode** — выбрать графическое решение.

**2. Choose Sound Option** — выбрать звуковую поддержку.

В первом случае предлагается три различных варианта, во втором — 12. **EXIT GAME** мы в учет не берем, считая, что вы твердо решили поиграть.

Познакомившись с фирмой-создателем и с названием игры, вы под мягко льющуюся из колонок классическую музыку переходите в основное меню. Выглядит оно довольно необычно и оригинально, отдаленно напоминая (не считите за кошунство) строение Window».

Основная опция — выбор игрового режима — выполнена в виде стопки лежащих друг на друге листов бумаги. Верхний лист — выбранный на текущий момент режим. Изменить его можно, кликнув мышью на один из пяти нижних листов стопки.

Предлагаемых вариантов пять:

— **SINGLE PLAYER MODE** — обычный режим игры для одного участника;

— **COOPERATIVE MODE** — режим для двух игроков, действующих совместно;

— **COMPETITIVE MODE** — двое соревнуются друг с другом. Игра идет в одном стакане;

— **DUAL PIT MODE** — парная игра — соревнование на двух стаканах;

— **HEAD TO HEAD MODE** — игра друг с другом по сети.

В зависимости от выбранного режима, изменяются и опции основного меню.

## SINGLE PLAYER MODE

В режиме для одного играющего задача состоит в том, чтобы набрать наибольшее количество очков. Очки начисляются за каждую положенную фигуру и за каждый законченный ряд. По мере закрытия рядов, игра переходит на следующий, более сложный (быстрый) уровень. Это происходит через каждые 10 рядов. В игре находится 7 разных фигур.

В основном меню для данного режима есть следующие опции.

В левом верхнем углу три пиктограммы устройства, с помощью которых осуществляется управление. Для выбора кликните мышью на нужное.

**КЛАВИАТУРА** — работает в режиме ПРАВОГО игрока, где:

— **LEFT** — перемещение фигуры влево;

— **RIGHT** — вправо;

— **UP** — переворот (против часовой стрелки);

— **SPACE/DOWN** — опустить вниз.

Если вы играете на дополнительной цифровой клавиатуре:

**5, 7, 8, 9** — переворот фигуры;

**4** — перемещение горизонтально влево;

**6** — перемещение горизонтально вправо;

**1** — опускать по диагонали вниз-влево;

**3** — опускать по диагонали вниз-вправо;

**0, 2** — опустить вертикально вниз.

В режиме **ЛЕВОГО** игрока используются следующие кнопки:

**Q, W, E, S** — переворот фигуры;

**A** — перемещение по горизонтали влево;

**D** — перемещение по горизонтали вправо;

**Z** — опустить по диагонали вниз-влево;

**C** — опустить по диагонали вниз-вправо;

**X** — опустить вертикально вниз.

При управлении с **ДЖОЙСТИКА**:

— **отклонение ручки** — перемещение фигуры;

— **нажатие кнопки** — переворот против часовой стрелки.

При управлении **МЫШЬЮ**:

— **левая кнопка** — переворот;

— **правая кнопка** — опустить вертикально вниз.

В левой части экрана две пиктограммы. Верхняя — **NEXT** — режим подсказки. Вы заранее можете увидеть следующую фигуру. Нижняя — включение/отключение режима медленного падения фигуры.

Опция, засвеченная белым, находится во включенном состоянии.

В верхнем правом углу меню расположены пять опций лимита времени. Вы можете выбрать режим **UNLIMITED** — до упада или четыре ограниченных — 2, 5, 10, 15 минут. По истечении выбранной продолжительности игра прекращается.

В центре меню, рядом с демонстрационным стаканом, расположены две шкалы.

Левая — выбор начального уровня сложности — от 1 до 10. (Выбрав нужный, вы увидите в демонстрационном режиме то, что вас ожидает в игре.)

Правая — количество изначально занятых рядов.

Вариант — 4, 7 и 13. Выбор этой опции существенно затрудняет дело, не оставляя вам времени на размышление в процессе игры.

Внизу экрана заслуживает внимания позиция **MORE OPTIONS**. С ее помощью можно осуществить настройку большого количества служебных параметров:

- **MUSIC** — включение/выключение музыки;
- **SOUND EFFECTS** — включение/отключение спецэффектов;
- **CONTINUOUS SOUND FX** — дополнительная настройка звука;
- **TETRIS CLASSIC SCORING** — режим счетчика очков;
- **TRANSPARENT ZPIT** — прозрачность стакана (фон гладкий черный или с затемненным, невидным задником);
- **SHOW SCORES/LINES** — показать счет и количество закрытых рядов;
- **SHOW LEVEL** — показать номер текущего уровня;
- **SHOW STATISTICS** — показать, сколько фигур разных вариантов упало в стакан;
- **SHOW TIMER** — в режиме лимита времени показать секундомер с обратным отсчетом;
- **SEND ROCK** — режим помех. Закрытие ваших рядов периодически приводит к подъему уровня фигур у соперника;
- **SAME PIECES** — режим падения одинаковых фигур.

Две последние опции доступны в режиме игры двух соперников:

- **COMPETITIVE** — одна;
- **DUAL PIT и HEAD TO HEAD** — обе.

## COOPERATIVE MODE

Цель игры — действуя совместно, набрать максимально возможное количество очков, закрывая общий ряд в широком стакане. Вам предоставляется абсолютная свобода выбора. Поле ничем не разделено. Левый игрок вполне может складывать фигуры в правой части дна, и наоборот. Основное меню отличается только тем, что выбор управления, показ следующей фигуры и режим быстрого опускания есть для двух игроков отдельно. В **COOPERATIVE MODE** недоступна игра на время. Действия продолжаютсЯ до тех пор, пока один из игроков не поднимется до верхнего края стакана.



## COMPETITIVE MODE

Соревнование двух соперников. Задача — набрать большее количество очков. Подсчет ведется для каждого игрока отдельно. Фигуры можно складывать в любое место общего широкого стакана. Основное меню идентично предыдущему. В **MORE OPTIONS** опцией **SAME PIECES** можно включить режим падения одинаковых для обоих игроков фигур. Игры на время нет.

## DUAL PIT MODE

Соперники играют на двух стаканах. Победителем считается тот, кто после окончания игры наберет большее количество очков. Действует режим **SAME PIECES**. Оживляет игру опция **SEND ROCKS**. Заполняя свои ряды один за другим, вы периодически поднимаете уровень в стакане соперника, усложняя, тем самым, его действия. Игра на время в **DUAL PIT MODE** невозможна.

Основное меню **DUAL PIT** отличается тем, что для каждого игрока в отдельности можно выставить начальный уровень сложности от 1 до 10 и усложнить игру, заблокировав на старте несколько нижних рядов (4, 7, 13). Это сделано для того, чтобы уравнивать шансы разных по силе соперников.

## HEAD TO HEAD MODE

Режим игры по сети на разных компьютерах.

Цель та же — набрать до заполнения одного из стаканов наибольшее количество очков. Доступны все режимы игры, кроме лимита времени.

После предварительных настроек программы, запустив **START** определите и установите необходимые параметры для связи с партнером:

- **CONNECTION;**
- **BAUD RATE;**
- **PORT #;**
- **CONVENTION.**

Подтвердите сделанный выбор **OK** и начинайте игру.

В процессе каждого режима игры вы имеете возможность в любой момент изменить настройки с помощью игрового меню, вызываемого нажатием **ESC** или используя комбинации «горячих» кнопок (без выхода в меню).

## GAME

**RESTART** — начать текущую игру с самого начала (**Alt + R**).

**ABORT** — выйти из игры в основное меню (**Alt + A**).

**PAUSE** — пауза в игре (**Alt + P**).

**ADVANCE LEVEL** — мгновенный выбор нового уровня. Действует только в сторону увеличения (**Alt + L**).

**BOSS** — немедленный выход в черный экран, если вы играете на работе и вас отвлекает начальник. Нажатие **ESC** — возврат в прерванную игру и продолжение ее с того же места (**Alt + B**).

**QUIT** — выход в DOS (**Alt + Q**).

## OPTIONS

**MUSIC** — отключение музыки (**Alt + M**).

**SOUND FX** — отключение спецэффектов (**Alt + S**).

**SHOW SCORES** — показ счета на игровом экране (**Alt + 1**).

**SHOW STATISTICS** — показ количества сложенных фигур по категориям (**Alt + 2**).

**SHOW LEVEL** — показ номера уровня (**Alt + 3**).

**SHOW TIMER** — показ таймера обратного отсчета (**Alt + 4**).

**RECALIBRATE JOYSTICK** — если в процессе игры сбилась калибровка.

## LEFT/RIGHT PLAYER

**SOFT DROP** — включение режима плавного падения:

**Ctrl + D** — левый игрок;

**Alt + D** — правый игрок.

**NEXT PIECE** — включение подсказки — изображение следующей фигуры:

**Ctrl + N** — левый игрок;

**Alt + N** — правый игрок.



## SCORES

Немедленный показ таблицы лучших результатов.

По окончании каждой игры, лучшие показатели, если их удалось достичь, заносятся в отдельные реестры — таблицы. Каждому показателю вы присваиваете свое имя. Используя опцию **SCORES**, можно быстро просмотреть все восемь таблиц — пять для одного игрока (простая и четыре на время) и три для парных игр.

В режиме **HEAD TO HEAD** рекорды в хранящуюся таблицу не заносятся.

Вот и все о замечательной игре «Tetris Classic».

Не сомневаемся, что время, проведенное за ней, будет для вас приятным.

### Информация

**Название:** Tetris Classic

**Год:** 1992

**Фирма:** Spectrum Holobyte

**Класс:** логика

**Размер архива:** 1,3 Mb

**Размер на диске:** 1,5 Mb

**Игроков:** 1—2 и сеть

**Управление:** клавиатура, джойстик,  
мышь

# THE FORTRESS OF DR. RADIAKI

Далекий звон пробуждает вас от глубокого сна. Вы моментально просыпаетесь, каждый мускул напряжен и пульсирует. Прыгнув с колокольни церкви Святого Стефана и держась за удобный флагшток, соскальзываете вниз к телефонному автомату на углу улицы. Хватаете телефонную трубку и прислушиваетесь к голосу, раздающемуся на другом конце провода:

- Извините, сэр, у вас есть спички?
- Да, думаю, что есть.
- Вы не дадите прикурить?
- Не по телефону.
- Если только у вас не слишком длинные руки.

После паузы, голос на другом конце произносит:

- Хотите увидеть мою коллекцию бабочек?

Во рту путаница, пока вы составляете очередную кодовую фразу:

- Видал я тебя в лесу танцующим в балетной пачке... Довольно с этой маскировкой. В чем дело, господин Хендерсон?

— Специальный агент Баннер, с вами говорит Генеральный секретарь Организации Объединенных Наций генерал Хендерсон.

- Н-да, вы разбудили меня только для того, чтобы возобновить наше знакомство?

— У нас тут такое дело, агент Баннер! Какой-то маньяк угрожает миру ядерным разрушением!

- Ядерным разрушением?

— Это то, что он написал в анонимном письме,— голос Хендерсона упал до мрачного тона, который он обычно употреблял по особым случаям, таким, как землетрясения или свадьбы.— Анонимный шантажист хочет один миллиард долларов.

- Здесь чувствуется чья-то опытная рука. Есть какие-нибудь мысли о том, кто это может быть?

— В мире существует сто человек, которые могут создать ядерные боеголовки. Девяносто девять из них находятся на своих рабочих местах. Отсутствует только один — эксцентричный японский домосед, король электроприборов доктор Нико Радиаки.





— Тостеры Радиаки, пылесосы Радиаки, холодильники Радиаки. Вы об этом Радиаки?

— Именно о нем. Ему принадлежит остров в Тихом океане. Недавно нами были зарегистрированы радиоактивные отходы в воде. Мы проследили их происхождение до его острова. Необходимо, чтобы именно там вы и начали свои поиски. Выследите Доктора Радиаки, выясните виновен ли он и обезвредьте оружие Страшного Суда. Сделайте это любой ценой.

— Замечательно, всегда мечтал о каникулах на острове в Тихом океане.

— Специальный самолет ожидает вас для того, чтобы отвезти на остров.

— Нет, спасибо. Возможно, я кажусь старомодным, но уж лучше нагишом вылететь из торпедного пускового устройства на борту подводной лодки, вооруженным лишь бейсбольной битой.

— Как знаешь.

Треск в замолчавшей телефонной трубке гулко отдается в ухе. Взявшись по увивающему стены плющу в свою берлогу на двенадцатом этаже, вы закаляете себя для будущих испытаний.

Вы получили свое задание.

Основной вопрос — в силах ли вы его выполнить?

Такова завязка сюжета игры «The Fortress of Dr.Radiaki», увидевшей свет в 1994 г. с легкой руки фирмы «Merit Studios», реализовавшей проект, и фирм-разработчиков «Future Viori» и «Maelstrom Software».

Это еще одна новинка для почитателей «виртуальной реальности» и 3-D графики. После того, как миллионы «юзеров» были ошеломлены возможностями, которые открыл своим появлением «Doom», производители компьютерных игр поняли, что это «золотая жила», и бросились на ее разработку. На сегодняшний день в мире выпущен не один десяток программ этого направления. И «The Fortress of Dr.Radiaki» явилась еще одним кирпичиком в пирамиде, ведущей от «Doom» к очередному шедевру в области игровых программ тематики «Action».

Отметим некоторые сильные и слабые стороны описываемой игры. «The Fortress of Dr.Radiaki» принципиально мало чем отличается от своих собратьев. Игра имеет сквозной сюжет. По ходу игры вы последовательно переходите с уровня на уровень, шаг за шагом приближаясь к финальной развязке. Частенько между уровнями на экране возникают симпатичные мультипликационные отбивки, из которых можно почерпнуть полезную для себя информацию. Игре присущ высокий уровень графики, а

великолепное оцифрованное стереозвучание просто поражает воображение. Стоит особо подчеркнуть, что звук имеет в игре огромное значение. Если слух вас не подведет, вы всегда вовремя будете предупреждены об опасности.

Тем не менее, без минусов также не обошлось. В свете новых тенденций развития компьютерных технологий удивляют несколько ограниченные возможности в управлении, предложенные создателями. Помимо обычного набора команд, таких как движение в различных направлениях, открывание дверей, стрельба, выбор оружия, существует еще всего одна команда — перезарядка оружия, правда, существенно усложняющая ведение игры. Большая дискретность при поворотах безумно затрудняет точное прицеливание, что зачастую становится решающим фактором поражения. Карта этажей выполнена достаточно примитивно и вряд ли сможет помочь вам в достаточной степени.

Данной программе присуща вся атрибутика подобных игр. А теперь обо всем по порядку.

Лабиринты, которые предстоит пройти вашему герою, очень различны. Каждый уровень имеет свое название, отчасти раскрывающее его суть. Начав игру в саду **GARDEN**, окружающем крепость, вы постепенно, переходя с этажа на этаж, дойдете до последнего уровня, где действие разворачивается на крыше **PARAPET**. Сложные уровни, как правило, чередуются с более легкими, но ближе к концу игры усложнение идет по нарастающей и на веселую прогулку рассчитывать не приходится. Есть и такие этажи, например **MAYHEM**, где главное — быстро найти единственно правильный путь к выходу, уклонившись от встречи с превосходящими силами противника. Переход с уровня на уровень осуществляется с помощью телепортеров. Одни из них являются выходами, другие — входами. При этом всегда существует возможность, воспользовавшись телепортером, вернуться на предыдущий этаж для пополнения боеприпасов и восстановления жизненной энергии.

На каждом уровне вам необходимо войти в огромное количество дверей. Большинство из них не заперты. Часть дверей откроется только после того, как вы найдете определенный рубильник и активируете его. Так же практически на каждом этаже существуют потайные двери, за которыми находятся помещения, как правило, наполненные различными призами. Решающего значения для прохождения лабиринтов эти двери не имеют, в отличие от тех, которые заперты на ключ или кодовый замок. Для их открытия вам потребуются найти соответствующие ключи и цифровые коды.

Ключи в игре встречаются различных цветов и размеров. Небольшие являются временными и предназначены для открывания замков только на том уровне, где они были найдены. Ключи



большого размера — основные и переходят с вами с уровня на уровень, тогда как временные вы теряете при переходе на следующий этаж.

Найденный ключ присоединяется к вашему оборудованию, позволяя открывать на данном уровне двери, цвет которых соответствует цвету ключа. Если вы найдете постоянный ключ, то он заменит имеющийся временный того же цвета. Нужно сказать, что на уровне **PLAYPEN** вам предстоит завладеть необычным ключом в виде детской соски-пустышки. Возьмите его с собой, пригодится.

Кодом является кусок бумаги, на котором написан цифровой код для замка. Как и ключи, коды бывают основные, пригодные для любого кодового замка в Крепости, и временные, которые годятся лишь на том уровне, где были найдены.

Код также присоединяется к переносимому вами оборудованию. Если вы найдете основной код, то он заменит уже имеющийся временный.

Различные призы, распределенные по всей игре, необходимы вам для успешного ее прохождения. Чтобы взять приз, надо пробежать по нему. Уровень здоровья, естественно, не может превышать 100%. Количество боеприпасов, которые вы можете нести с собой, тоже строго ограничено. Поэтому вы берете только определенную часть, необходимую для пополнения своих запасов до максимума, а остальное пропадает.

Опишем основные призы, которые вы встретите на своем пути.

**Сумка с травами** — маленькая, коричневая. Наполнена древними лечебными травами. Восстанавливает здоровье на 10 пунктов.

**Медицинская сумка** — традиционный черный саквояж с красным крестом, наполненный медикаментами и бинтами. Восстанавливает здоровье на 25 пунктов.

**Шприц с лекарством** — маленький шприц, наполненный сильным обезболивающим. Поправляет здоровье на 5 пунктов.

**Обойма патронов** — содержит 6 штук.

**Ящик с боеприпасами** — большой, деревянный, с надписью «Аmmo». Прибавит 50 патронов к вашему боекомплекту.

**Осколочная граната** — маленькая зеленая. Пополнит ваш запас на одну штуку.

**Ящик с гранатами** — большой деревянный ящик с надписью «Grenades». 10 штук к вашему боекомплекту.

**Баллон с напалмом** — маленький серый баллон, прибавляющий два залпа огнету.

**Энергетический элемент** — большая синяя батарея, чье назначение будет вас мучить на протяжении почти всей игры, вплоть до уровня с названием **LAB**. Обязательно собирайте их. В противном случае то оружие, которое вы получите в наследство от убитого Доктора Радиаки, не будет действовать.

В дополнение к списку, отметим, что существуют и другие «мистические» призы, которые вы сможете найти в Крепости. Но о том, как они действуют, вам придется узнать самим.

Взглянув на приведенный перечень призов, видно, что их львиную долю составляют различного рода боеприпасы. Теперь остается только выяснить, какое оружие создатели игры предоставили в ваше распоряжение.

Изначально у вас имеется только два вида.

Во-первых, банальное огнестрельное оружие — восьмизарядный пистолет, а во-вторых, — обещанная в самом начале бейсбольная бита — страшная вещь в руках спецagента, сметающая все и вся на своем пути.

Помимо этого, в процессе игры вы сможете сделать еще несколько удачных приобретений:

— **Меч** — представляет собой традиционный меч японских самураев. Неплохо зарекомендовал себя в ближнем бою;

— **Автомат** — классический гангстерский дисковый пулемет. Поверьте нашему опыту, это самое надежное и эффективное оружие;

— **Гранатомет** — широкоствольное ружье, извергающее смерть. Мощное, но, не смотря на это, малоэффективное оружие, по причине необходимости сверхточного прицеливания и малого количества зарядов (в обойме их всего пять);

— **Огнемет** — оружие, сеющее вокруг напалмовую смерть. Более ценное, чем гранатомет. Местами бывает просто незаменим. К минусам можно отнести только слишком долгую перезарядку;

— **Тайное оружие** — энергетическая базука (о ней мы говорили чуть выше). Она будет необходима вам на последнем уровне для достижения полной и окончательной победы над врагом.

С оружием разобрались, теперь осталось узнать на кого оно будет направлено, кто же будет нам противостоять на всем протяжении игры. Одним словом, поговорим о врагах.

Сила и количество их во многом зависит от уровня сложности, на котором вы играете, и, естественно, от того, далеко ли вы забрались. Противники достаточно разнообразны и коварны:

**Огромные крысы** — не слишком опасны, но очень доставучи;



**Зеленые человекокрокодилы** — попьют немало вашей крови;

**Солдаты удачи** — вооруженные наемники в форме цвета хаки, внешне очень напоминающие Фиделя Кастро в молодые годы. Не слишком опасны, но очень крикливы;

**Ниндзя** — действуют бесшумно и на расстоянии, бросая в вас острые звездочки. Зато здесь уместна поговорка: «Хороший ниндзя — мертвый ниндзя», потому что, пробежав по телу поверженного, вы немного восстановите свое здоровье;

**Самураи** — закованные в стальные латы чудища с огромными мечами, делающие себе харакири перед смертью. Они — одни из самых опасных и многочисленных бойцов в стане сил зла;

**Огнеметчики** — роботы, со значком «радиация» на груди, очень напоминают Железного Дровосека из любимой всеми сказки «Волшебник Изумрудного города». Только вместо топора в руках они держат мощные огнеметы;

**Гранатометчики** — механические существа с ведроподобными головами, очень подвижные;

**Этажерки** — глазастые, извергающие огонь, механические уродцы на колесах. Передвигаются с очень большой скоростью;

**Танки** — огромные гусеничные роботы, вооруженные крупнокалиберными пулеметами. В них частенько бывают спрятаны ключи и коды;

**Мальчиши-плохиши** — на вид потешные, огромные пухленькие мальчонки с «добрыми» глазами, в коротких штанишках с маленькими ножичками в руках (наверное, детки Радиаки). Сильны и безжалостны.

И конечно, сам Доктор Радиаки и огромный Дракон, охраняющий Крепость, в финальной стадии игры.

Позволим себе дать вам несколько полезных советов по тактике ведения боя с главными гадами. В случае с Доктором рекомендуем занять огневую позицию за углом, рядом с дверным проемом, имея полный боекомплект. Для того, чтобы убить Дракона, больше перемещайтесь, нанося ему короткие, но точные удары.

Борьба предстоит суровая и беспощадная, на первый взгляд даже бесполезная. Но не отчаивайтесь, ведь на свете нет ничего невозможного.

Теперь перейдем к рассмотрению основного меню, игровой панели и методов управления.

— **NEW GAME** — начало новой игры, которое предворяется «вступительным словом».

— **LOAD GAME** — продолжение ранее начатой игры.

— **SAVE GAME** — сохранение текущего состояния игры. Для этого имеется восемь слотов. Запись происходит автоматически, нажатием одной из клавиш **1—8**, сохранение осуществляется под именем того уровня, на котором вы решили подписаться. Новая запись на ранее занятый слот происходит с уничтожением предыдущей информации.

— **OPTIONS** — здесь вы можете установить различные модификации параметров игры, такие как:

**MUSIC** — включение/выключение музыкального сопровождения в игре;

**SOUND** — включение/выключение звуковых эффектов;

**MUSIC VOLUME** — установка уровня громкости музыки;

**SOUND VOLUME** — установка уровня громкости звуковых эффектов;

**DIFFICULTY LEVEL** — выбор уровня сложности игры. Предлагается три варианта:

**EASY** — легкий;

**MEDIUM** — средний;

**HARD** — тяжелый.

Уровень сложности, выбранный в самом начале игры, сохраняется до ее конца;

**HAZIND LEVEL** — выбор одного из трех уровней освещенности по вашему вкусу;

**FLOOR DETAIL** — степень детализации пола в лабиринтах;

**WALL DETAIL** — степень детализации в прорисовке стен;

**MOUSE SENSITIVITY** — для игроков, предпочитающих управление в игре «мышью», существует возможность установить ее чувствительность.

— **QUIT** — выход в DOS.

После начала игры обратите свое внимание на игровую панель, находящуюся в нижней части экрана. Ее значение трудно переоценить. Она содержит массу полезной информации, необходимой для успешного ведения игры.

В левой части панели выводится информация о наличии у вас в данный момент ключей и кодов для открывания дверей. Средняя часть несет информацию о текущем состоянии здоровья и об используемом в настоящее время оружии. Здоровье отображается в виде кривой на экране электрокардиографа и в процентном



отношении в окошке рядом с ним (100 — максимальное здоровье, 0 — смерть).

Используемое оружие вы будете видеть в большом окне, а ниже располагаются данные о том, какой вид боеприпасов для него требуется, сколько зарядов максимально оно может иметь и сколько имеет. Эта информация особенно важна для своевременной перезарядки. Правая часть панели несет сведения о вооружении, имеющемся у вас в наличии, и количестве боеприпасов к нему. Оружие высвечивается в окошках в виде цифр, соответствующих клавишам клавиатуры, с помощью которых оно активируется:

- 2** — меч;
- 3** — пистолет;
- 4** — автомат;
- 5** — гранатомет;
- 6** — огнемет;
- 7** — тайное оружие.

Бейсбольная бита на панели не показана, но она с вами всегда и готова к бою, с помощью клавиши **1**. В других окошках показаны четыре вида боеприпасов, используемых в игре, и два ряда цифр рядом с каждым из них. При этом нижняя цифра сообщает максимальное количество, которое возможно нести с собой, а верхняя — сколько имеется в наличии в настоящий момент. Сообщим, сколько всего боеприпасов можно иметь одновременно:

**патроны** (годятся как для пистолета, так и для автомата) — 200 штук;

**гранаты** (гранатомет) — 50 штук;

**баллоны** (огнемет) — 75 штук;

**энергетические элементы** (тайное оружие) — 100 штук.

В процессе игры внимательно следите за показаниями игровой панели и своевременно реагируйте на ее подсказки.

Управление осуществляется как с клавиатуры, так и манипулятором «мышь». На клавиатуре задействованы следующие клавиши:

**Курсоры** — движение в различных направлениях;

**ALT + курсоры** — быстрое движение;

**SHIFT** — приведение в действие любого вида вооружения (удары битой, мечом и стрельба из всех видов огнестрельного оружия);

**1—7** — выбор оружия;

**SPACE** — перезарядка оружия;

**CTRL** — открывание дверей, включение рубильников, активация телепортеров;

**М** — включение/выключение режима просмотра карты уровня;

**ESC** — выход в главное меню, не покидая игры, режим паузы.

При управлении в игре «мышью» на нее переходят только следующие функции: **движение в различных направлениях** — при нажатой левой клавише и **стрельба** — при нажатии правой клавиши «мыши». Остальные команды подаются с клавиатуры.

Теперь вы готовы.

В руках у вас бейсбольная бита, в кармане пистолет...

Вполне достаточно для того, чтобы спасти мир от маньяка!

### Информация

**Название:** The Fortress of Dr. Radiaki

**Год:** 1994

**Фирма:** Merit Studios; Future Visiori;  
Maelstrom Software

**Класс:** action

**Размер архива:** 9,2 Mb

**Размер на диске:** 37 Mb

**Размер на CD:** 37 Mb

**Игроков:** 1

**Управление:** клавиатура, мышь

T



# ULTIMA UNDERWORLD: THE STYGIAN ABYSS

Эта игра выпущена в 1992 г. фирмой «Origin» и является побочным продуктом знаменитой серии «Ultima», насчитывающей к настоящему времени восемь частей. «Ultima Underworld» оказалась первой попыткой скрестить ролевою игру с технологией «виртуальной реальности». Поначалу любителям RPG, привыкшим к дискретным «Wizardry» и «Might and Magic», будет нелегко ориентироваться среди возможностей, предоставляемых игрой, — здесь можно бегать, прыгать, плавать и перемещаться во всех направлениях, а в бою нужно не просто применять пиктограмму атаки, а реально управлять своим оружием, выбирая направление удара и выдерживая время для замаха. Однако тот, кто наловчится использовать все эти «навороты», проведет за игрой незабываемые дни. Эффект «вживания в роль» здесь просто невероятен — а что еще нужно любителю ролевиков, кроме возможности слиться в единое целое со своим персонажем и познать тот мир, который его окружает — такой загадочный, такой отличный от нашего... такой манящий!

## КАК ЭТО БЫЛО...

Для тех, кто незнаком с серией «Ultima», мы вкратце упомянем о некоторых ее аспектах, имеющих прямое отношение к данной игре. Имя, или, скорее, титул вашего будущего персонажа — Аватар (**AVATAR**), а означает он — Очень Хороший и Положительный Парень. В свое время его, человека с Земли, незнамо каким колдовством занесло в параллельный мир — Британию, управляемую королем, магом и философом Лордом Британским. Свершив немало героических поступков и защищая этот мир от сил зла, наш герой оказался первым и в другом — когда Лорд Британский создал концепцию Восьми Добродетелей, будущий Аватар вступил на этот путь, где и заслужил свой титул.

В то время ему довелось побывать на Острове Аватара, где находилась Великая Адская Бездна (**GREAT STYGIAN ABYSS**). После долгих, опасных и славных приключений, которые здесь описывать не стоит и в ходе которых Бездна из простой подземной пещеры стала дверью в целый подземный мир, Аватар вернулся домой, чтобы отдохнуть. А Лорд Британский в память об этом повелел основать в Адской Бездне Город Добродетели, в котором с людьми мирно соседствовали такие, казалось бы, «нехорошие» существа, как Гоблины и Тролли, которых удалось наставить на путь истинный (то есть на «путь Аватара»).

Для контакта между Бездной и остальной Британией над входом в Бездну был построен замок, в котором поселился некий барон Альмрик (**BARON ALMRIC**). Но... по прошествии нескольких лет известия из подземного города вдруг перестали достигать поверхности. Несколько отрядов, посланных для проверки, бесследно исчезли. В итоге было решено, что Бездна захвачена силами зла и о ее существовании предпочли забыть. Но вскоре она сама напомнила о себе...

## ВСТУПЛЕНИЕ

Жили-были два брата-колдуна. Один из них был добрым волшебником, и все силы отдавал защите Британии, другой же стал настоящим черным магом. К моменту начала игры добрый маг покинул Британию, и лишь его дух мог иногда являться людям во сне и оказывать помощь. Непутевый же братец его в погоне за темным знанием ушел в Адскую Бездну, и с тех пор о нем никто не слышал.

Спящего Аватара уже несколько ночей мучали кошмары. Во сне ему являлся призрак (того самого доброго мага) и звал в Британию, спасти ее от зла, вызванного его братом. Как выяснится позднее, брат призвал могущественного демона с целью заключить его в тело девушки и заставить служить себе. А на роль оболочки для него он не нашел никого лучше дочери барона Альмрика, Ариал (**ARIAL**), и послал троллей ее похитить.

В итоге духу удалось призвать Аватара к совести, и тот согласился перенестись в Британию. Но даже точность попадания при телепортации (Аватар оказался прямо в спальне баронессы) не помогла наверстать упущенное время — под насмешливые комментарии Злого Мага, оказавшегося тут как тут, Аватар через окно увидел удаляющийся силуэт тролля с трепыхающимся мешком за спиной. Затем Маг оставил Аватара разбираться со стражей, прибежавшей на шум и обвинившей его в соучастии. Кончается все это судилищем барона, за время которого отряд стражников достиг похитителей и, разбитый наголову, с позором возвратился обратно. Конечно, Альмрик не поверил вашим сказкам, что вы, дескать, Аватар, и принял Соломоново решение: «Если ты и вправду невиновен, и если ты и есть Аватар — тогда иди и дочку мою выручай». И вот командир стражников Корвин (**CORWIN**) привел вас к входу в Бездну и закрыл за вами ворота...

## НАЧАЛО ИГРЫ

Здесь вам предоставляется выбор:

**INTRODUCTION** — посмотреть вступление;

**CREATE CHARACTER** — начать игру, создав своего героя;

**ACKNOWLEDGMENTS** — познакомиться со списком создателей игры;

**JOURNEY ONWARD** — продолжить сохраненную игру. Опция появляется только в случае, если у вас есть файлы записи.

Выбор производится щелчком мыши или же с помощью курсорных клавиш и **ENTER**.

## СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

Вы попадете в этот режим, указав на **CREATE CHARACTER**. Здесь вам последовательно предлагают выбрать пол, профессию, умения и прочие качества персонажа. Выбор производится щелчком мыши на опцию-«кнопку» или, опять же, курсорами и **ENTER**.

**ПОЛ (SEX)** — мужской (**MALE**) или женский (**FEMALE**). Не играет никакой роли в игре.

**РАБОЧАЯ РУКА (HANDEDNESS)** — правая (**RIGHT**) или левая (**LEFT**). Определяет, какой рукой ваш персонаж будет драться. Другая будет нести щит.

**ПРОФЕССИЯ (CLASS):**

— **ВОИН (FIGHTER)** — специалист по маханию мечами, топорами и другими подобными инструментами;

— **МАГ (MAGE)** — компенсирует немощь и слабое здоровье умением оперировать сверхъестественными силами;

— **БАРД (BARD)** — менестрель, обладающий немалым талантом как в магии, так и в отстреле врагов из-за угла с помощью лука;

— **МЕДНИК (TINKER)** — его главное достоинство: поломав оружие об чужую голову, он может легко починить его с помощью наковальни (если найдет ее, конечно);

— **ДРУИД (DRUID)** — специалист в магии, способный также махать дубиной;

— **ПАЛАДИН (PALADIN)** — «ни рыба, ни мясо». Неудачная попытка синтеза Мага и Воина;

— **СТРАННИК (RANGER)** — мастер охотиться в лесах. Здесь, правда, лесов нет, но его лук все равно может пригодиться;

— **ПАСТУХ (SHEPHERD)** — универсал. И как всякий человек, умеющий все, по-настоящему хорошо ничего сделать не может.

**УМЕНИЯ (SKILLS)** — различные Умения здорово облегчают вашему персонажу жизнь. Они измеряются в баллах. Выбрав

профессию, вы автоматически даете своему персонажу некоторые из них. Кроме того, вы можете выбрать другие из списка, также ограниченного данной профессией. Каждое Умение зависит от одного из трех качеств героя:

**СИЛА — STRENGTH, ST;**

**ЛОВКОСТЬ — DEXTERITY, DX;**

**УМ — INTELLIGENCE, INT.**

## Список умений

**ACROBAT** — влияет на ранения от падений с высоты.

**APPRAISE** — влияет на удачность торговли и обмена с другими жителями Бездны.

**ATTACK** — влияет на точность ударов.

**AXE** — влияет на защищенность и на «убойную силу атак» при работе с топорами (**HAND AXE** — ручной топор, **POLE AXE** — секира, **BATTLE AXE** — боевой топор).

**CASTING** — влияет на удачный исход выполнения заклинания.

**CHARM** — также влияет на результативность сделок.

**DEFENCE** — влияет на вашу защищенность.

**LORE** — влияет на достоверность и объем информации, получаемой при Осмотре (**LOOK**) объекта или предмета.

**MACE** — то же, что и **AXE**, но только в связи с дубинами (**CUDGEL** — палица, **LIGHT MACE** — легкая булава, **MACE** — булава).

**MANA** — влияет на количество магической энергии.

**MISSILE** — влияет на поражение, наносимое с помощью метательного оружия (**BOW** — лук, **CROSSBOW** — арбалет, **SLING** — праща).

**PICKLOCK** — чем больше это Умение, тем вероятней, что при взломе запертой двери или сундука сломается не отмычка, а замок, причем после того, как откроется.

**REPAIR** — повышает шансы отремонтировать сломанный или поврежденный предмет с помощью наковальни (**ANVIL**).

**SEARCH** — увеличивает возможность обнаружить ловушку или потайную дверь.

**SNEAK** — способность двигаться бесшумно и незамеченным пробираться среди врагов.

**SWIMMING** — умение плавать. Чем лучше вы плаваете, тем дольше не начнете тонуть — терять в воде жизненную энергию.

**SWORD** — то же, что **AXE** и **MACE**, но с клинковым оружием (**DAGGER** — кинжал, **SHORTSWORD** — короткий меч, **BROAD-SWORD** — широкий меч, **LONGSWORD** — длинный меч).

**TRACK** — если это умение хорошо развито, программа предупреждает о близости врагов.

**TRAPS** — способность избегать ловушек.

**UNARMED** — влияет на вашу точность и «убойную силу» при использовании в бою голых рук.

**ПОРТРЕТ ГЕРОЯ (PORTRAIT)** — с этим все понятно: здесь вы выбираете просто внешность. Она не влияет ни на что.

**УРОВЕНЬ СЛОЖНОСТИ (DIFFICULTY)** — стандартный (**STANDARD**) и облегченный (**EASY**). Во втором режиме враги гораздо слабее.

**ИМЯ (NAME)** — введите имя героя и нажмите **ENTER**.

Подтверждение правильного выбора героя (**KEEP CHARACTER**) — выбрав **YES**, вы переходите в игру. Нажатие **NO** уничтожает созданного персонажа и позволяет сделать другого.

## ИГРОВОЙ ЭКРАН

В центре экрана находится Игровое Окно — Бездна глазами героя. Справа находится Панель Персонажа с изображением вашего героя и имеющихся у него предметов. Внизу экрана находится Свиток Сообщений, где выводится различная текстовая информация. В левой части находятся шесть Пиктограмм Управления. Под Панелью Персонажа находятся два флакона. Красный — это ваша жизненная энергия (**VITALITY**) — когда она кончается, герой погибает, синий — магическая энергия, или мана (**MANA**) — когда она подходит к нулю, герой теряет возможность творить заклинания. Под Игровым Окном находится Компас, указывающий направление вашего взгляда, справа от него — Рунная Полка, значение которой будет объяснено позже. Наконец, под пиктограммами управления находится Камень Силы, по цвету которого вы можете судить о силе своего удара.

## ПЕРЕДВИЖЕНИЕ

Переведите курсор на игровое окно. В центре он превратится в крестик, а по краям — в стрелку, указывающую направление движения. Выбрав направление, нажмите и удерживайте левую клавишу мыши,— герой пойдет в нужную сторону. Чем ближе

стрелка к краю окна, тем быстрее он будет идти. При этом, если ваш персонаж стукнется о стену, с ним ничего не случится. Чтобы прыгнуть на месте, нажмите одновременно правую и левую клавиши мыши. Если вы хотите прыгнуть не вверх, а вперед, жмите правую клавишу в движении. Чем быстрее идет герой, тем дальше он прыгает, но берегитесь — ударившись о стену в прыжке, вы можете пораниться!

## МЕНЮ

Вызывается выбором пиктограммы с буквой **O** — верхней среди пиктограмм управления. Здесь вы можете:

- **SAVE GAME** — сохранить игру;
- **RESTORE GAME** — восстановить записанную ранее;
- **MUSIC** — включить/выключить музыку;
- **SOUND** — включить/выключить звуковые эффекты;
- **DETAIL** — установить уровень графики. Он меняется от **LOW** до **VERY HIGH**. Чем ниже уровень, тем примитивней картинка, но больше скорость;
- **RETURN TO GAME** — возвращение в игру;
- **QUIT GAME** — выход в DOS.

## ПИКТОГРАММЫ УПРАВЛЕНИЯ

Их шесть. Верхняя из них уже рассмотрена в предыдущей главе.

Далее:

- ГУБЫ** — режим разговора;
- РУКА, БЕРУЩАЯ ПРЕДМЕТ** — режим подъема предметов;
- ГЛАЗ** — режим осмотра предметов;
- МЕЧ** — режим боя;
- РУКА С КЛЮЧОМ** — режим использования предметов.

Нажатие на ту или иную иконку включает соответствующее действие.

## РЕЖИМ РАЗГОВОРА

Чтобы пообщаться с другими существами, включите пиктограмму с губами и направьте на того, с кем хотите говорить. При этом на месте игрового окна появятся ваше лицо и портрет собеседника.



Между ними будет по четыре ячейки, предназначенных для торговли и обмена. Ниже — свиток, на котором появятся реплики того, с кем вы общаетесь (они будут темно-коричневыми) и ваши слова (светло-коричневые). На каждую фразу собеседника вы можете дать один из ответов, предложенных внизу экрана.

Чтобы торговать, предложите собеседнику обмен (если такая возможность представится в разговоре). В четырех ячейках с его стороны появятся предметы, которыми он готов поменяться с вами. Выберите нужные и перенесите из своих запасников на свои четыре ячейки то, что хотите дать взамен. Щелкните курсором на фразу, предлагающую совершить сделку.

## РЕЖИМ ПЕРЕМЕЩЕНИЯ ПРЕДМЕТОВ

Чтобы включить его, активируйте пиктограмму с рукой, берущей предмет. Для того, чтобы взять его, щелкните правой клавишей и, удерживая ее, перенесите нужную вам вещь в одну из свободных ячеек на Панели Персонажа, отпустив там клавишу. На панели имеется 12 мест, куда вы можете класть любые предметы. Восемь находятся под ногами персонажа, два по бокам от рук и два по бокам головы. Ячейки возле рук вообще-то предназначены для щита и оружия, а возле головы — для наиболее нужных предметов, например, факела или карты. Кроме того, под руками героя еще две маленькие ячейки. Они служат местом для колец. Справа в центре находятся цифры, показывающие, сколько еще единиц веса вы можете взять.

Некоторые предметы, например, сундуки (**CHEST**) или мешки (**BAG**) могут расширить вместимость вашего «багажника». Чтобы залезть в подобный «контейнер», переместите его в одну из ячеек и нажмите на него левой клавишей. Вы увидите все содержимое. Если в нем больше восьми предметов, можете листать список, нажимая стрелку над содержанием. Чтобы извлечь предмет, перенесите его к изображению вашего мешка или сундука и отпустите клавишу — если снаружи есть свободные ячейки, предмет окажется в одной из них.

Одинаковые вещи занимают одно место, а рядом пишется цифра, демонстрирующая их общее количество. Когда вы захотите взять такой предмет, вас спросят, какое количество вам нужно. Левый клик позволяет взять один предмет, правый — все. В ином случае введите нужное число с клавиатуры.

## РЕЖИМ ОСМОТРА

Осмотр предмета или объекта производится щелчком правой кнопки мыши на него. При этом опция с глазом может быть и отключена. На свитке внизу появится информация о предмете.

Если это оружие или часть доспеха, вы увидите информацию об их изношенности — от **EXCELLENT** (великолепный) до **BROKEN** (сломанный). Если это пища, вас предупредят о степени ее свежести — от **FRESH** (свежий) до **ROTTEN** (гнилой) и **WORM-INFESTED** (червивый).

## РЕЖИМ БОЯ

Чтобы попасть в него, выберите опцию с мечом. При этом на экране появится оружие, которое персонаж держит в «рабочей» руке (ячейка рядом с ней) или кулак, если оружия там нет. Если у вас есть выбор — берите то оружие, которым персонаж владеет лучше (см. **Умения**). Чтобы атаковать, нажмите и удерживайте правую клавишу, дождитесь, пока Камень Силы не примет ярко-зеленый цвет и отпустите. При этом, если курсор находится в верхней трети игрового окна, удар будет нанесен сверху (лучше всего для булавы), в средней трети — получится рубящий удар сбоку (самый эффективный для топоров), в нижней трети — выйдет выпад-укол (наиболее результативен для мечей). Чем сильнее удар — тем больше шансов поразить врага. Степень повреждения определяется числом кровавых брызг на экране. Вверху игрового окна находится морда чудовища. Его глаза свидетельствуют о состоянии здоровья противника. Если они зеленые — враг здоров, если желтые — ранен, если красные — при смерти.

Для использования метательных приспособлений вы должны иметь боеприпасы. Для лука это стрелы (**ARROWS**), для арбалета — болты (**BOLTS**) и для пращи — камни (**STONES**). Для выстрела, удерживая правую клавишу, наведите прицел на врага и отпустите ее.

По ходу боя оружие и доспехи могут изнашиваться. Вы можете отремонтировать их с помощью наковальни (**ANVIL**).

## ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПРЕДМЕТОВ

Чтобы использовать предмет, выберите пиктограмму с рукой, держащей ключ, а затем правой клавишей — предмет. Вот что происходит с некоторыми из вещей при их использовании:

**КЛЮЧ** — им можно открыть запертую дверь. Щелкните на ключ, и курсор примет его форму. Затем наведите его на замочную скважину и щелкните еще раз. Если ключ подходит — дверь откроется. Также надо поступать и с отмычками (**LOCKPICK**);

**СКАТАННАЯ ПОСТЕЛЬ** — щелкнув на нее, вы засыпаете и за время сна восстанавливаете часть жизненной и магической энергии. Осторожно — если вы отравлены (флакон жизненной энергии



зеленого цвета), то во сне можете умереть. И не забудьте перед сном погасить огонь;

**ПИЩА** — яблоки, рыба, сыр, хлеб и другие вкусные и полезные продукты насыщают вас перед сном. Если вы ляжете спать голодным, жизнь и мана почти не восстановятся. Опасайтесь отравления недоброкачественной пищей;

**ЧЕРЕПА** и **КОСТИ** — останки жителей погибшего города следует хоронить;

**СВЕЧИ, ЛАМПЫ** и **ФАКЕЛЫ** — освещают Бездну. К несчастью, они быстро гаснут, а лампы, к тому же, надо заправлять маслом, что создает определенные неудобства;

**УДОЧКА** — используя ее у водоема, вы можете наловить рыбы. Если не получилось — попробуйте еще раз;

**КАРТА** — щелкнув на нее, вы увидите автоматически заполняемую по мере вашего продвижения вперед карту. При желании можно делать на ней пометки;

**СВИТКИ** — большинство из них содержат заклинания. Обязательно читайте их, прежде чем использовать. И помните — свиток одноразового действия;

**НАПИТКИ** — их очень много, и все имеют разное действие.

В одном месте на первом этаже вы найдете Серебряное Древо (**SILVER SAPLING**). Возьмите его — и оно превратится в пыль, после чего положите ее в одну из ячеек своего «багажника». Используя эту пыль впоследствии, вы посадите волшебное дерево вновь. Это даст вам возможность воскресать рядом с ним, если вы погибнете.

## МАГИЯ

Все заклятия шифруются двадцатью четырьмя Рунами. Чтобы колдовать, вы должны обладать Рунным Мешочком (**RUNE BAG**). Щелкнув на мешочек, вы увидите все имеющиеся у вас Руны. Выставьте нужные руны на Рунную Полку, выбирая их левой клавишей. Затем щелкните на саму Полку, и заклинание будет выполнено (если у вас достаточно маны и вы обладаете необходимым уровнем). Впрочем, если у вас низкое Умение **CASTING**, заклинание может не свершиться, а то и обрушиться на вашу голову.

Чтобы снять Руны с Полки, откройте Мешочек и выберите опцию с изображением Руны и стрелкой от нее к мешку.

Чтобы положить Руну в Мешок, перенесите ее к нему и отпустите клавишу. Если у вас еще нет такой руны, она займет свое место в Мешке, если есть — новую смело можете выкинуть.

## ЗАКЛИНАНИЯ

Они делятся на восемь уровней, или кругов (**CIRCLE**). Чтобы пользоваться магией, допустим, шестого круга, вы должны быть не ниже, чем на шестом уровне Опыта (об этом позже). Здесь приведен список всех заклятий с указанием имен рун, используемых для этих заклинаний.

### Первый круг

**IN MANI YLEM** — создание пищи.

**IN LOR** — свет.

**ORT JUX** — магическая стрела.

**BET IN SANCT** — сопротивление ударам.

**SANCT HUR** — частичная невидимость.

### Второй круг

**QUAS CORP** — испугать врага.

**WIS MANI** — определить присутствие врага.

**IN BET MANI** — излечение (не очень эффективное).

**IN JUX** — охрана.

**REL DES POR** — замедление падения.

### Третий круг

**BET SANCT LOR** — маскировка.

**ORT GRAV** — молния.

**QUAS LOR** — ночное видение.

**REL TYM POR** — ускорение движения.

**SANCT JUX** — укрепить дверь.

### Четвертый круг

**IN MANI** — излечение (более эффективное).

**HUR POR** — левитация.

**NOX MANI** — отравить врага.

**AN JUX** — обезвредить ловушку.



**SANCT FLAM** — сопротивление огню.

## Пятый круг

**AN NOX** — излечиться от яда.

**POR FLAM** — огненный шар.

**GRAV SANCT POR** — защита от вражеских атак на расстоянии.

**ORT WIS YLEM** — обнажение истинной сущности предмета.

**EX YLEM** — открывает запертый сундук или дверь.

## Шестой круг

**VAS IN LOR** — яркое освещение.

**VAS REL POR** — возвращает вас к Лунному Камню (**MOON-STONE**, найдя его, можете взять с собой и положить в любое удобное место).

**VAS IN MANI** — полностью восстанавливает жизненную энергию.

**AN EX POR** — парализует врага.

**ORT POR YLEM** — позволяет брать предметы на расстоянии.

## Седьмой круг

**IN MANI REL** — заколдованное существо начинает сражаться с вашим врагом.

**VAS AN WIS** — нарушает координацию движений противника.

**VAS HUR POR** — позволяет летать.

**VAS SANCT LOR** — полная невидимость.

**ORT AN QUAS** — открывает спрятанные предметы и потайные выходы.

## Восьмой круг

**FLAM HUR** — залп многими огненными шарами.

**AN TYM** — остановка времени.

**IN VAS SANCT** — увеличение защищенности.

**ORT POR WIS** — увидеть Бездну с высоты птичьего полета.

**VAS POR YLEM** — полный Хаос — земля трясется, камни взрываются и так далее.

## ОПЫТ И УРОВЕНЬ

За убитых врагов вы получаете очки Опыта (**EXPERIENCE**). При достижении определенного значения Опыта вы получаете новый Уровень (**LEVEL**), что дает вам возможность использовать заклятья следующего круга, повышает емкость сосудов Жизни и Маны, а также увеличивает Умения **ATTACK** и **DEFENSE**. Кроме того, получив очередной Уровень, стоит пойти поискать алтарь (**ANKH SHRINE**), а найдя — сказать все известные вам мантры, то есть краткие молитвы. Каждая мантра повышает определенное Умение. Только три мантры известны вам с самого начала:

**SUMM RA** — улучшает некоторые боевые навыки;

**MU AHM** — повышает Умения, связанные с магией;

**OM SAN** — влияет на остальные Умения.

Щелкнув на цепь между Сосудами, вы увидите список всех умений своего героя. Вернуться можно, повторно щелкнув на цепь. Нажав на Компас, вы получите некоторую информацию о времени, а также о степени сытости вашего персонажа.

## БЕЗДНА

Здесь вы повстречаете массу врагов — от Слизней и Червей до Огненных Элементалей и Призраков. Но друзей также много — хотя сам Город Добродетели и распался, его бывшее население живет по всем этажам. Уже на первом вы повстречаете две расы гоблинов, которые против вас ничего не имеют.

Не атакуйте никого из тех, кто не нападает на вас первым. Не провоцируйте в разговорах тех, кто изначально к вам не враждебен. Не берите чужие вещи, если хозяин смотрит в вашу сторону. Аватар — символ Восьми Добродетелей, и не стоит их нарушать — это может закончиться плачевно.

А дочь барона и похитивший ее колдун ждут вас на седьмом этаже. Убив Злого Мага, вы получите ключ, которым откроете решетку камеры, где заключена Ариал. Но, умирая, колдун расскажет вам, что он уже вызвал демона. И теперь, когда некому заключить его в тело девушки или изгнать обратно, этот злой дух станет страшной угрозой миру. Пройдя через ворота на восьмом этаже, вы должны найти демона и уничтожить его. Иначе не только барон Альмрик, но и вся Британия будет уничтожена.



## УПРАВЛЕНИЕ С КЛАВИАТУРЫ

БЕЖАТЬ — **W**  
ИДТИ ВПЕРЕД — **S**  
ИДТИ НАЗАД — **X**  
ИДТИ ВПРАВО — **C**  
ИДТИ ВЛЕВО — **Z**  
ПОВЕРНУТЬ НАЛЕВО — **A**  
ПОВЕРНУТЬ НАПРАВО — **D**  
ЛЕТЕТЬ ВВЕРХ — **E**  
ЛЕТЕТЬ ВНИЗ — **Q**  
ОПУСТИТЬ ГОЛОВУ — **1**  
ПОДНЯТЬ ГОЛОВУ — **3**  
ВЕРНУТЬ ПРЕЖНИЙ НАКЛОН ГОЛОВЫ — **2**  
ПРЫЖОК С МЕСТА — **Shift + J**  
ПРЫЖОК — **J**  
УДАР СВЕРХУ — **P**  
УДАР СБОКУ — **;**  
УКОЛ — **.**  
ВЫХОД В ОПЦИИ — **F1**  
РЕЖИМ РАЗГОВОРА — **F2**  
РЕЖИМ ПОДЪЕМА ПРЕДМЕТОВ — **F3**  
РЕЖИМ ОСМОТРА — **F4**  
РЕЖИМ БОЯ — **F5**  
РЕЖИМ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ — **F6**  
СМЕНИТЬ ПАНЕЛЬ ПЕРСОНАЖА — **F7**  
ПРОИЗНЕСТИ ЗАКЛИНАНИЕ — **F8**  
ВОСПОЛЬЗОВАТЬСЯ УМЕНИЕМ «TRACK» — **F9**  
УСНУТЬ БЕЗ ПОСТЕЛИ — **F10**  
СОХРАНИТЬ ИГРУ — **Ctrl + S**  
ВОССТАНОВИТЬ ИГРУ — **Ctrl + R**  
МУЗЫКА — **Ctrl + M**

**ЭФФЕКТЫ — Ctrl + F**

**ДЕТАЛИЗАЦИЯ — Ctrl + D**

**ВЫХОД В DOS — Esc**

**ВОЗВРАТ К ИГРЕ — Ctrl + Q**

**УПРАВЛЕНИЕ КУРСОРОМ — 1...9 на KeyPad**

**ЛЕВАЯ КЛАВИША МЫШИ — INS на KeyPad**

**ПРАВАЯ КЛАВИША МЫШИ — DEL на KeyPad**

### Информация

**Название:** Ultima Underworld:

The Stygian Abyss

**Год:** 1992

**Фирма:** Origin

**Размер архива:** 4,3 Mb

**Размер на диске:** 10,7 Mb

**Игроков:** 1

**Управление:** клавиатура, мышь



# VIRTUAL POOL

В 1995 г. любители спортивных игр получили отличный подарок — новый вариант бильярда. До сих пор существовало несколько подобных игр, которые, к сожалению, представляли интерес только для истинных фанатов этой популярной в народе игры, но были бескрайне далеки от своего прототипа и напоминали, скорее, пародию на бильярд, чем игру в него.

Исправить положение взялись «Celeric» и «Interplay Productions, Inc.» И это удалось им без всякого сомнения.

«Virtual Pool» содержит в себе четыре игры, очень сложное управление и море удовольствия для тех, кому это в принципе интересно, а бильярдный стол поставить негде.

Итак, после загрузки мы попадаем в основное меню, содержащее девять позиций.

**HELP** — помощь начинающему: правила игры, полное распределение клавиш, «быстрый» старт и выход в меню. **F1**.

**GAME SETUP** — выбор партнера, варианта игры и установка количества партий и победных показателей. **F2**.

**GAME OPTIONS** — параметры, касающиеся начала и конца игры, имена игроков и так далее. **F9**.

**PREFERENCES** — особенности графического и звукового оформления игры.

**VIDEO SETUP** — подгонка игры под технические параметры вашего компьютера.

**SOUND SETUP** — установка звука.

**DEVICE SETUP** — варианты игры на двух компьютерах по сети или модему.

**DEMO** — демонстрационный режим.

**QUIT PROGRAM** — выход из игры в MS-DOS.

Поскольку разобраться в игре не просто, подробно остановимся на некоторых пунктах меню **GAME OPTIONS**, **F9**.

Прежде, чем запускать «Virtual Pool» и изучать управление и правила игры, необходимо правильно выставить несколько технических параметров, от которых напрямую зависит изображение и звук, так как неправильно выбранный режим не даст вам полного удовлетворения от игры.

**VIDEO SETUP** — даст вам возможность выбрать из длинного списка (20 наименований) предлагаемых видеокарт именно ту, которая установлена на вашем компьютере.

Если вы сделаете это правильно, разрешимость картинки на экране вас приятно удивит точнейшей прорисовкой шаров, кия и всех остальных атрибутов игры (особенно в режиме VESA).

**SOUND SETUP** — правильно настройте звук. Обладатели звуковых карт услышат удивительно чистый «бильярдный» звук ударяющихся друг от друга шаров, щелчок кия и так далее.

**PREFERENCES** — дает возможность «поработать» с графикой:

- **BACKGROUND** — оформление заднего плана — стены комнаты и ножки стола, или сплошной черный фон;

- **BALL NUMBERS** — наличие номеров на шарах;

- **BALL SHADOWS** — на сукне тени от шаров;

- **WINDOW SIZE** — общий размер игрового экрана на мониторе.

**AUTO LINE UP** — автоматическая установка:

- **AIM TO NEXT BALL** — нацеливание на следующий шар;

- **RESTORE DISTANCE** — восстановление усредненной дистанции и ракурса между играющим и столом после каждого удара.

**SOUND** — включить/выключить музыку и спецэффекты.

**MOUSE** — установка чувствительности мышки.

После этого, посмотрев демонстрационный режим, можно прочитать правила и расстановку кнопок в **HELP**.

**QUICK PLAY HELP** — нажать **A** для прицеливания. Движение мышкой служит для выбора направления удара. Удерживая **M** — передвинуть биток (шар, которым наносится удар). Нажать **S** для удара. Удерживая **S** нажатой, передвинуть мышью, имитируя удар кием. От скорости перемещения мыши зависит сила самого удара. Удерживая другие кнопки, менять эффект действия мыши для выполнения тех или иных ударов по своему усмотрению.

**QUICK MENU HELP** — нажатием **ESC**, **F10** или правой кнопки мыши можно войти в основное меню. Движение курсором мыши позволяет выбрать нужное окно в меню (засвечивается желтым).левой кнопкой мыши выбираем нужную опцию для внесения необходимых изменений. Нажатием правой кнопки мыши выходим из любого меню в игровой экран. Некоторые меню могут быть вызваны непосредственным нажатием соответствующих функциональных клавиш.





## CONTROL KEYS

**A** — прицеливание.

**S** — удерживая кнопку, нанести удар кием (мышью).

**V** — удерживая кнопку мышью, можно приблизить или удалить стол от играющего.

**M** — удерживая кнопку мышью, можно передвинуть биток перед ударом после ошибки соперника.

**B** — удерживая кнопку мышью, можно поднять кий до вертикального положения (контроль угла **CUEANGLE** наклона в градусах — в правом нижнем углу экрана).

**C** — удерживая кнопку мышью, передвигать стол во всех направлениях, оставляя его при этом в горизонтальном положении.

**E** — удерживая кнопку мышью, можно выбрать на битке место (тип) удара кием. Это необходимо для выполнения сложных подкруток.

**F** — удерживая кнопку, изменять силу направления удара.

**Левая кнопка мыши** — удерживая ее, мышью плавно увеличивать или уменьшать масштаб стола, приближаясь или удаляясь от битка.

**Вращение мыши** — без нажатия кнопок — смена ракурса, вращение вокруг стола. Ориентир — биток.

**SHIFT** — нажать для нанесения особо сильного удара.

**CTRL** — нажать для точного определения линии удара мышью.

**SPACE** — удар средней силы по шару.

## ACTION KEYS

**L** — включение/выключение линии стола.

**O** — быстрое изменение текущего ракурса на стандартный вид (стол сверху).

**R** — автоповтор вашего последнего удара.

**T** — включение/выключение линии прицеливания, показывающей направление будущего удара и отката шаров.

**U** — возможность повторить ваш предыдущий неудачный удар.

**Z** — завершить исполняемый удар сразу итоговой расстановкой шаров после него.

**+** — увеличить темп повтора (режим **R**).

**-** — уменьшить темп повтора (режим **R**).

## OPTION KEYS

**Alt + C** — сделать сообщение партнеру.

**Enter** — стереть полученное сообщение.

**Alt + D** — уменьшить громкость звука.

**Alt + E** — завершить текущую игру вничью независимо от счета на табло.

**Alt + K** — давать советы при ударе.

**Alt + L** — загрузить записанную позицию.

**Alt + M** — предыдущий точный удар не засчитать (и свой, и компьютера).

**Alt + P** — отменить режим переноса битка перед вашим ударом после ошибки соперника.

**Alt + Q** — прервать текущую партию и начать новую.

**Alt + R** — выйти из текущей игры.

**Alt + S** — записать на диск текущую позицию.

**Alt + T** — поменяться местами с соперником во время игры (со сменой набранных очков).

**Alt + U** — увеличить громкость звука.

**Insert** — выставить забитый шар (шары) снова на стол.

**Delete** — убрать шар (шары) со стола.

Обилие кнопок управления (задействована почти вся клавиатура) в сочетании с действиями мышью предоставляют игрокам поистине неисчерпаемые возможности в выборе ударов, а, следовательно, и в тактически правильном ведении партии. Поэтому потратьте время на детальное изучение описанного выше материала.

Теперь познакомьтесь с правилами предлагаемых игр **GAMES RULES**.

Можно сыграть в четыре разных игры:

— **STRAIGHT POOL** — вариант, когда необходимо забивать все шары (кроме битка) независимо от их цвета или порядкового номера;

— **8-BALL** — шары забиваются по принадлежности цвета (окрашенные или полосатые), и победителем является игрок, забивший восьмой последний шар;

— **9-BALL** — шары забиваются по порядку номеров. Победным является именно девятый шар;



— **ROTATION** — шары забиваются строго по порядку, но победителем считается игрок, набравший в итоге больше очков.

У всех вышеперечисленных игр есть некоторые общие моменты **GENERAL RULES:** для правильного удара биток должен ударить в шар, затем любой из этих шаров должен удариться о борт, или ударяемый шар должен упасть в лузу. Если биток попал в лузу — это ошибка. Ваш ход заканчивается после ошибки или незабитого в лузу шара.

Но каждая игра имеет и свои особенности правил.

## STRAIGHT POOL

Цель игры — достигнуть определенного количества очков. Оно произвольно меняется по желанию игрока от 15 до 999. Правильно забитый шар дает одно очко. Другой шар, забитый тем же ударом, дает еще одно очко. Промах при разбитии пирамиды — фол — 2 очка. Другие ошибки — 1 очко. Три ошибки подряд — минус 15 очков дополнительно. Если биток попал в лузу, он должен быть поставлен в «доме» (четверть поля, отделенная поперечной чертой). При разбитии пирамиды, биток и два других шара должны достичь стенки. Нужно называть шар и лузу, но нет ограничений на способы удара.

## 8-BALL

Цель — забить последовательно семь шаров (закрашенных целиком или полосатых), а затем — восьмой с игры или с разбивки, не попав при этом битком в лузу. При попадании битка в лузу при разбивке, биток ставится в дом. При попадании битка в лузу в других случаях, биток ставится вашим противником в другое место. Правильное попадание в начале партии определяет, кому принадлежат цельные или полосатые шары. До тех пор, пока не определится принадлежность шаров, биток может касаться первым любого шара. После определения — только своего. Когда надо забивать восьмой шар (черный), биток при ударе должен касаться именно его. Восьмой шар, забитый раньше времени — поражение, так же, как и ошибка при его забивании. Для восьмого шара нужно называть лузу. В случае попадания в неназванную лузу — поражение.

## 9-BALL

Цель — правильно забить девятый шар. Забивать (и просто ударять) шары друг о друга нужно строго в порядке возрастающих номеров. При ошибке шар выставляется в любом месте. Только неправильно забитый девятый шар выставляется обратно на стол. Другие так и остаются на полке.

## ROTATION

Цель — набрать 61 очко. Забивать шары (и даже ударять по ним) можно строго в порядке возрастания номеров. Правильно забитый шар дает столько очков, сколько он «стоит» (см. номер шара). При ошибке шар ставится, где угодно. Все неправильно забитые шары выставляются обратно на стол.

После освоения правил, вам нужно подготовиться к началу игры, выставив еще несколько абсолютно необходимых параметров.

**GAMES SETUP** — соперником может быть:

- второй игрок (используя один и тот же компьютер);
- второй игрок на другом компьютере (по сети или модему с настройкой в **DEVICE SETUP**);
- соперник — компьютер.

Также есть режим практики и отработки ударов.

В этом случае биток можно установить на нужное вам место с помощью нажатия кнопки **M**. Затем, нажав **A**, войти в режим прицеливания и развернуть в требуемую сторону кий. После этого произвести точные настройки другими кнопками и, наконец, начать отработку того или иного удара.

В **GAME SETUP** также нужно выставить выбранный вами вариант одной и четырех игр, а также дополнительные условия — количество партий и набираемых вами очков, необходимых для победы.

Минимальное количество партий для всех игр — 1, максимальное — 99.

Количество очков необходимо только в игре **Straight Pool**. Минимальное — 15, максимальное — 999. Победителем является игрок, первым набравший выбранное вами количество очков.

Если вы решили сыграть с компьютером, нужно выбрать соперника из семи предлагаемых. По силе соперник чем ниже, тем серьезней. Сначала лучше поиграйте с **WILD BALL HICKOK**.

**GAME OPTION** — последнее меню, которое позволит вам:

- игру записать — **Alt + S**, присвоив записи имя по своему усмотрению;
- загрузить игру, записанную ранее — **Alt + L**, выбрав нужное имя;
- снова выбрать компьютерного игрока из списка;
- изменить имя играющего, введя, допустим, ваше собственное;



- закончить матч (**Alt + Q**) и начать новый;
- поменяться сторонами — **Alt + T**;
- не засчитать предыдущий удар, свой или соперника — **Alt + M**;
- подсказывать при ударе — **Alt + K**;
- закончить игру вничью, независимо от счета — **Alt + E**;
- прекратить партию — **Alt + R**.

Теперь вы готовы начинать игру.

Уменьшите чувствительность мыши в **PREFERENCES** и обратите внимание на игровую надпись, расположенную в нижней части монитора. Здесь содержится весьма полезная информация по текущей игре. Слева направо:

- вариант игры, имена игроков;
- набранные (или потерянные очки);
- количество выигранных на текущий момент партий;
- описание допущенной при ударе ошибки, режимы **AIM/SHOOT** — прицеливание (удар) и **ROTATE/ZOOM** — вращение вокруг стола («наезд» на шар);
- скорость раската шаров в режиме записи (от 1/8 к 1) и наклон угла кия при ударе в градусах от 0 до 89.

Любая игра начинается с разбития пирамиды. Установите бьющий шар в нужное для вас место в пределах отведенной для этого зоны и нанесите первый удар.

Несколько практических советов для начинающих:

- не торопитесь, сначала четко определите, что именно вы хотите сделать, куда, по вашему мнению, разлетятся шары. (Не стесняйтесь поначалу пользоваться подсказкой **T**, прогнозирующей будущий удар). Это поможет вам быстрее достичь успехов и не охладеть к игре из-за постоянных неудач;
- тщательно изучайте складывающуюся позицию. Не выбирайте своей целью сложные шары. «Подставки» здесь тоже засчитываются и начинать надо именно с этих простых ударов;
- если выбранный вами шар стоит в устье лузы, нанесите удар по битку только после предварительной настройки **E** места удара кия в биток. Удар должен быть нанесен в нижнюю часть шара, чтобы он, после столкновения с забиваемым шаром, откатился назад, не упав в лузу;
- если у вас нет хороших вариантов для удара, чтобы невольно не сделать сопернику подставки, просто несильно ударьте битком

в отдельно стоящий шар, но так, чтобы он обязательно стукнулся о борт стола. Вы не ухудшите позицию и не получите штрафных очков;

— опытные игроки могут существенно разнообразить удовольствие, играя друг против друга в **STRAIGHT** и договорившись о «своих» правилах, не забивая, допустим, шары, стоящие в устьях луз, не нанося прямых ударов. При этом используйте режимы незасчитывания очков, выставления забитых шаров обратно на стол и так далее (см. выше);

— больше пользуйтесь в игре ее богатыми возможностями управления. Вы получите удовольствие и от самой игры, как процесса, и от ее спортивного результата.

Итак, мы сделали все, что могли.

Теперь исход предстоящей партии всецело в ваших руках!

## Информация

**Название:** Virtual Pool

**Год:** 1995

**Фирма:** Interplay Productions, Inc.

**Класс:** спорт

**Размер архива:** 11,2 Mb

**Размер на диске:** 14,8 Mb

**Игроков:** 1—2 и сеть

**Управление:** клавиатура, мышь



# VIRTUOSO

В 1994 г. фирма «Elite» представила на суд любителям игр жанра «Action» свой новый проект — «Virtuoso». Игра очень своеобразна. По своей сути она не является открытием, продолжая серию игр типа «Doom», но изобразительно выполнена настолько оригинально, что на сегодняшний день не имеет аналогов.

Авторы изменили ставший уже стандартным синтез изображения как бы с видом из глаз на совершенно другой ракурс. Сначала мы со спины видим своего героя, а уже затем и то, что в настоящий момент происходит на экране. Так, оригинальное, свежее графическое решение, изобразительная идея, смогли «поднять» банальный, в общем-то, сюжет и сделать игру яркой и запоминающейся.

Несколько слов о предыстории тех событий, свидетелями и непосредственными участниками которых вы собираетесь стать.

Из названия игры и начальных заставок можно догадаться, что речь пойдет о чем-то, имеющем отношение к музыке (весьма и весьма далекое, как выяснится вскоре).

Действие игры происходит в XXI веке. Общество находится на грани полного распада, миром правит **ХАОС** (в переносном смысле). Людям живется, ох, как не сладко. Тут вам и преступность, и продажные чиновники, и чего еще только нет. И вот среди всей этой неразберихи появляется некий молодой человек (очевидно рок-музыкант; еще точнее, гитарист), который то ли собирается спасти мир, то ли находит утешение в неких виртуальных мирах... Не знаем... Можем только догадываться... Гитара, во всяком случае, ему на всем протяжении игры абсолютно не нужна. Это уж точно. А поражают воображение больше всего масштабы и география его подвигов. Что он делает на Марсе — не понятно. То есть, понятно. Но для чего, все равно не ясно. Стреляет, наверное. Как Саид... Или в зимнем саду (другая миссия) ищет дом. И ведь находит. И на военной базе (в третьем эпизоде) шастает, как у себя дома... А, что это мы все зачем, да зачем... Так надо. И все тут!

Видок у нашего героя, между прочим, тоже подходящий. Сзади еще ничего — немного нестриженный (волосы всего-то только до пояса) худощавый подросток. Как бы и доверия к нему нет. Ну что он может, право... Но вы в глаза ему загляните (сквозь черные очки, если сможете). В них такое... Даже жалко становится и обидно за всех этих взбесившихся роботов, пауков, мотоциклистов и прочих людей. Нет, не дожить им до старости. Виртуозо не даст.

Ну да ладно, шутки в сторону.

Теперь все по делу. Игра-то действительно хорошая, и пройти ее на приличном уровне сложности очень непросто.

В самом начале вам предложат основное меню. Если на некоторое время оставить клавиатуру в покое (благо потерзать ее в боях еще придется), можно в режиме демонстрации посмотреть фрагменты всех игровых эпизодов, с которыми предстоит столкнуться в ближайшем и отдаленном будущем. Это даст вам общее представление о предстоящей игре и настроит на далеко не лирический лад.

Теперь о функциях меню (работаем клавишами управления курсором и кнопкой **SPACE**).

## SETUP

Можно сделать сразу три дела.

1. Настроить соответствующим образом громкость звучания спецэффектов и музыкального сопровождения. Доступны пять вариантов соотношения того и другого.

2. Выбрать режим управления **CONTROLS**: клавиатура — джойстик. Если вы предпочтете джойстик, откалибруйте его. Для этого рукоятку отклоните в левый верхний угол и не забудьте нажать кнопку. Затем верните ручку в центральное положение и, снова, — та же кнопка. И в заключении, рукоятку опустите вправо-вниз еще раз вспомнив ну, конечно, про кнопку. Советуем, все-таки, для управления игрой избрать клавиатуру. Так будет намного удобнее.

3. Выбрать уровень сложности — **SKILL LEVEL**.

В зависимости от того, как долго вы хотите просидеть за игрой, и сколько собираетесь потратить нервов, выбирайте **EASY**, **MEDIUM**, **HARD** и **IMPOSSIBLE**. Степень сложности отличается по многим параметрам. Здесь и количество врагов, и быстрота их перемещения, и скорострельность, и живучесть, и, с другой стороны, ваша собственная уязвимость. Оптимальным, пожалуй, будет режим **MEDIUM**. Опытным геймерам подойдет и что-нибудь покруче. Закончив настройку параметров игры, нажмите нижнюю кнопку для возврата в основное меню.

Теперь выберите уровень, с которого хотите начать свои не мирные приключения. Всего уровней три:

1. **MARS**;
2. **HAUNTED HOUSE**;
3. **MARINE**.





Начинать можно с любого.

Каждый уровень состоит из нескольких подуровней, последовательно проходя которые вы сможете выполнить миссию успешно (если вам, конечно, повезет). Определившись окончательно, нажмите **START**. Все. Игра началась. О функции **LOAD** и порядке ее использования расскажем несколько позже.

Теперь несколько общих моментов, касающихся всех трех, во многом достаточно разных, миссий.

Основная задача каждого уровня заключается в том, чтобы найти последовательно сначала ключ, а затем и выход, завершающий эпизод. В обратной последовательности ничего не получится. Многие уровни вообще не имеют обратных дверей. Их заменяют ничем не помеченные тупики; заметные, но мало пригодные для использования, а потому обойденные вашим вниманием, люки; замаскированные телепортеры. Имея в руках ключ, вы никогда не ошибетесь. Как только максимально приблизитесь (даже случайно) к выходу, уровень автоматически будет пройден.

**Ключ** — единственный приз в игре, который становится доступным сразу после того, как вы его найдете. Все остальные полезные предметы спрятаны в желто-черные контейнеры, в беспорядке разбросанные по каждому уровню. Для того, чтобы их открыть, необходимо всего лишь выстрелить в контейнер, а затем подобрать его содержимое.

**1. Зеленая блестящая тарелка** — радар, который займет место в правом верхнем углу экрана. С его помощью вы сможете обнаруживать еще невидимые, но уже приближающиеся к вам цели. Наземные обозначены красными точками. Воздушные — белыми.

**2. Карта в виде зелено-синего листа** — незаменимая вещь. Несмотря на то, что на ней не указано расположение дверей и местонахождение ключа, она чрезвычайно полезна на уровнях, большинство из которых представляют из себя запутанные лабиринты. Войти в режим просмотра карты можно нажатием клавиши **М**. Повторное нажатие возвратит вас в игру. Во время работы с картой (и это очень удобно) действие приостанавливается. Так что изучать лабиринты можно спокойно и без риска быть убитым.

**3. Голубой шар с пурпурным сердцем** — дополнительная жизнь. Чем больше таких призов вы подберете, тем больше шансов пройти миссию до конца. Если в процессе игры вас убивают, действие возобновляется с начала того же уровня. Но убитые вами враги не воскресают. Показатели уровня ваших сил — 100%. Сохраняются в наличии все призы, завоеванные вами до «смерти».

Но что важнее всего, в отличие от большинства игр подобного рода, у вас в руках остается то оружие, которое вы сумели подобрать последним (а не первое, самое слабое).

**4. Таблички с изображением взрыва** — хороши тем, что при большом скоплении врагов окруженный со всех сторон плотным кольцом ваш герой уничтожает их всех мощным взрывом (нажатие кнопки **ТАВ**). Не понятно, правда, почему он сам при этом остается абсолютно цел и невредим. А впрочем, что же непонятного, это ведь вы просто игрок, а он — **Virtuoso**. Жаль, конечно, что этот приз одноразовый (сколько табличек, столько и взрывов). Берегите их, не тратьте попусту.

**5. Синие шары с изображением бегущего спортсмена** — эликсир, восстанавливающий ваши жизненные силы приблизительно на 15—20%.

**6. Клетчатая зеленая табличка с изображением автомата** — новое, более мощное оружие. Вариантов вооружения очень много, но пользоваться можно только тем, которое подобрано последним. Зато с патронами у **Virtuoso** все в порядке. Не понятно, откуда он их берет. Но обойма всегда полна, и, нажимая на спусковой крючок, не надо думать о том, сколько можно сделать выстрелов. Стреляйте, сколько хотите. Все оплачено.

**7. Красно-желто-синие шары** — призовые очки. Поскольку за каждое попадание ваш лицевой счет увеличивается на несколько сотен очков, призы номиналом в 1000, 3000 и 10000 очков становятся весьма полезными. Эта игра — своего рода тир для одного человека. Чем больше вы наберете очков, тем лучше.

Итак, вы начинаете миссию **MARS**.

Первое, на что следует обратить внимание, это игровая панель. Вся полезная информация находится в верхней части экрана. Слева — направо:

**1. Разноцветная шкала** — индикатор жизненных сил. Цвета шкалы соответствуют цвету подбираемых вами призов со здоровьем. Впрочем, очередность использованных этих призов безразлична (подняв красный шар со здоровьем, вы спокойно увеличите синию часть шкалы);

**2. Количество имеющихся у вас в запасе жизней.** В начале эпизода их всего три. По мере прохождения игры можно накопить в несколько раз больше, если, конечно, повезет;

**3. Количество набранных вами очков.** При хорошей стрельбе можно набрать не один десяток тысяч. И чем серьезней противник, тем больше очков дается за его физическое устранение;



**4. Радар.** В начале игры это место в правом верхнем углу экрана пока свободно. Радар еще предстоит найти.

Если что-то вам не понравилось, игру можно приостановить нажатием кнопки **ESC**, где **CONTINUE** — продолжить игру, а **QUIT** — прекратить и выйти в основное меню.

Теперь вкратце опишем, что ждет **Virtuoso** в игровых миссиях.

## MARS

**1 LEVEL.** Вы на поверхности Марса, в запретной зоне, обнесенной колючей проволокой. Не надо искать выход за пределы зоны. Никаких дверей и калиток здесь нет. Прямо перед вами — контейнер с картой. Далее, по периметру, рядом с ограждением лежит ключ. Выход с уровня находится примерно в центре зоны в прямоугольном люке. Становитесь на него смело, не провалитесь, но эффект получите только при наличии ключа. (Не пропустите и радар. Он очень пригодится в дальнейшем.) Вроде бы все просто. Но это если бы не было врагов. А их-то на этаже как раз очень много: жуткие пауки, огромные стрекозы, хищные птицы и самый сложный противник — большие желтые роботы, которые пытаются расстрелять вас мощными зарядами. И все особи — в очень большом количестве. Так что — не зевайте.

Теперь — короткое, но необходимое отступление от сюжета. По окончании каждого уровня компьютер спросит вас, хотите ли вы сразу продолжить игру — **CONTINUE**, выйти в основное меню — **QUIT**, или записать текущее состояние. Воспользуйтесь этим предложением. Запись осуществляется только в промежутках между уровнями. Для записи есть шесть строк. Выберите любую клавишами курсора. **SPACE** — стереть то, что написано в строке. Далее введите свое название и, дважды нажав **ENTER**, внесите в строку количество набранных очков. Затем опустите курсор на **QUIT** и нажмите **SPACE**. Игра записана. Это даст вам возможность в дальнейшем, выбрав в основном меню — **LOAD**, — загрузить игру сразу со следующего уровня.

**2 LEVEL.** Узкий лабиринт коридоров-шахт. Врагов меньше — пауки и птицы. Но очень достают внезапные вспышки огня под ногами, которые очень чувствительно сказываются на вашем самочувствии. Ключ и карту подберете по дороге. Выход — один из глухих тупиков лабиринта.

**3 LEVEL.** Сначала узкий коридор, затем — открытое пространство: зона, разделенная на две части мощной решеткой. После того, как расправитесь с монстрами из первого уровня и найдете ключ и карту, возвращайтесь в коридор, по которому пришли. Выход находится в одной из панелей, рядом с входом. (Ломиться во вторую часть зоны нет надобности.)

**4 LEVEL.** Сложный извилистый лабиринт и открытое пространство. Сразу несколько видов роботов, стрекозы, пауки, пушки, стреляющие из стен и расположенные в очень неприятной близости друг от друга. Старайтесь не пропускать самых узких и плохо различимых коридоров. Именно в них и находится самое интересное. В левом верхнем углу, в узком коридоре — новое оружие. В еле заметном коридорчике в центре карты — ключ. Выход — на лежащей под ногами в центральной части игрового поля сине-белой мишени. О приближении монстров предупреждает не только радар, но и звуковое решение игры. Как правило, задолго до появления противника слышен душераздирающий скрежет, видимо, плохо смазанного, робота. Приближающаяся стрекоза — рокот подлетающего вертолета средних размеров. Помните, что монстров на уровнях — ограниченное количество. Чем больше вам удалось поразить, тем спокойней можно исследовать лабиринт.

**5 LEVEL.** Наконец вы добрались до космической подземной станции — масса новых человеко- и не очень подобных роботов. Сложнейший и необычайно запутанный лабиринт. Необходимо как можно быстрее найти карту, чтобы не плутать на месте. Роботов неисчислимое количество. Хорошо хоть, что они не стреляют. Но запросто могут раздавить. Старайтесь не подпускать их близко к себе. Особенно докучают быстро закрывающиеся двери. Проскочить сквозь эти ловушки (а их очень много) чрезвычайно трудно — то нос прищемит, то хвост придавит. Из-за постоянного шума закрывающихся взбесившихся дверей совершенно не слышно, как роботы подкрадываются к вам сзади и давят, и давят, и давят... Следите за показаниями радара. Если цель находится ниже центра экрана, значит пора разворачиваться, так как противник висит у вас на хвосте. Карта лежит не очень далеко от входа, несколько левее. В правом нижнем углу карты после бесконечного коридора с бесчисленными хлопающими дверями — комната с заветным ключом и массой полезных предметов. Переведите дух, так как обратный путь тот же, а двери вас не пощадят, хоть здоровья осталось не так уж и много. Выход — через дверь в левом верхнем углу. Рядом — комната с кучей призовых очков и бомбами. Не забудьте прихватить и их. Уровень старайтесь покидать с максимально возможным количеством очков (это касается любой миссии).

**6 LEVEL.** Опять узкие коридоры базы, отделанные мощными стальными плитами. Начало — в правом нижнем углу карты. Впрочем, у вас ее еще нет. Наряду с новыми роботами появляются наши старые желтые скрипящие приятели. Значит, опять предстоит уворачиваться от выстрелов. Снова пушки в стенах, но теперь из стен еще бьют и электрические разряды. Некоторые роботы прячутся за непробиваемыми стеклами. Продвигаясь по коридору, на одном из поворотов вынимаете из контейнера карту.



Здесь же найдете новое оружие — бластер, стреляющий трассирующими бело-голубыми зарядами. Это оружие — самое мощное из всех, какое до сих пор у вас было. Как говорится — достаточно одной таблетки даже для желтых роботов. Обратите внимание на тщательно замаскированную лестницу-телепортер. Она находится там же, где и новое оружие — в большом зале, внизу-слева. Телепортер перенесет вас в изолированную зону, где впоследствии вы найдете выход. А пока — ищите ключ, который ждет вас в левом верхнем лабиринте, в его самой нижней, тупиковой части.

**7 LEVEL.** Узкие стальные коридоры базы. Опять — роботы, пушки из стен. И снова, о Боже, захлопывающиеся двери... А пушки, вдобавок, стреляют не только поперек коридоров, но и вдоль. Не очень далеко по коридору карта (от входа прямо и налево). Вообще лабиринт невелик, меньше предыдущих. А вот и электрические ловушки цепочкой, одна за другой. В центре, в ромбовидном помещении, — новое оружие, стреляющее огненными шарами (похожими на оружие первого и второго типов, но гораздо мощнее)...

Стоп.

Пожалуй, мы слишком увлеклись. Пора бы и вам проявить самостоятельность. Помните: ключ и выход — это то, что вам действительно нужно.

## HAUNTED HOUSE

Принцип игры тот же, но совершенно другой антураж. То ли мы в Сибири, то ли не в Сибири... Да это и не важно... В общем — зима, снег и пока довольно холодно. Впрочем, не надолго. Скоро будет, ох, как жарко.

**1 LEVEL.** Все, что есть сначала — глухая каменная стена и бескрайние снежные просторы с чернеющим вдаль лесом. Враги быстро дают о себе знать. Их много, и все они новые: большие и злобные черные птицы, стремительно несущиеся на вас снежные шары гигантских размеров (запросто могут размолоть, особенно если подкатываются сзади. Хорошо хоть, что напоминают о своем приближении тревожным рокотом), деловито снующие, забавные с виду, но далеко не безобидные по сути снеговики в шляпах. Никто, правда, не стреляет. Вы, в свою очередь, можете и вести огонь, и уворачиваться от особо быстрых и назойливых. Идите налево вдоль забора. Цель — резная металлическая калитка. Осторожно — полыньи. За калиткой на краю одной полыньи — карта. Берите, не пожалеете. Чтобы достать ключ, надо совершить небольшое путешествие по снежной целине в правый верхний угол карты. Ключ лежит в отдельно стоящей башне. Попасть туда не просто из-за близости воды. Большую часть пути надо пройти, прижимаясь спиной к стене, бочком. Полынья разделена

узенькой ледяной дорожкой. Смело ступайте на нее, она выдержит. А вот выдержите ли вы нервное напряжение и не сорветесь ли в воду — это еще большой вопрос. Из тумана появится башня. Обойдите ее (в этот момент риск сорваться особенно велик) и возьмите ключ. Теперь дело за малым — все повторить в обратном порядке, а потом снова найти калитку.

**2 LEVEL.** Попадаем в сад по ту сторону ограды. Узкие коридоры. Снежные шары катятся со всех сторон и спереди, и сзади, и справа, и слева. Увернуться невозможно. Только стреляйте чаще, так как за одним шаром может быть еще несколько сразу же. Этот эпизод сложен. Карта необходима и лежит не далеко от входа. (Идите, в основном, налево.) Лабиринт большой, и карта — хорошее подспорье в его прохождении. Новые враги — мотоциклисты в красных одеждах, просто одержимые манией убийства. Ваша цель — круглое пространство в центре. Но, вот беда, проход закрыт калитками. Заходите во все тупики лабиринта, что-нибудь полезное там обязательно найдете. К центру ведут четыре дороги, но открыта для прохода только одна восточная. Внутри — ключ под охраной здоровенной тусовки снеговиков. Ну да опыт борьбы с ними у вас уже есть. В правом верхнем углу лабиринта находится калитка — выход с уровня. С ключом он вас запросто перенесет дальше.

**3 LEVEL.** Что-то новенькое. Маленький дворик. Справа тяжелая дубовая дверь, а слева — очередной узкий коридор, из глубины которого в вас летит чей-то метко брошенный топор. Уворачиваться поздно, лучше выстрелите. Пройдя через этот туннель, заберите милую вашему сердцу карту и сразу бежать, так как теперь в вас летят уже шесть-восемь топоров со всех сторон. Стреляй — всех не перестреляешь...

Что-то становится уже слишком жарко. На этом месте, пожалуй, мы с вами и простимся.

Продолжив свой путь в одиночестве, вы узнаете, чьи это проделки с топорами и кто за всем этим стоит.

Миссия очень красивая и навороченная. Большая часть действия происходит в доме, кишашем злобными рыцарями, ведущими себя очень неспортивно, монстрами и прочей нечистью. Великолепно нарисован задний план. Огромное количество разных комнат, роскошные интерьеры, ковры и дубовые панели. Но любоваться ими будет некогда, тем более, что вокруг жутковато и мрачно.

А рыцари хоть и железные, но от вашей пушки разлетаются в дым.

Чем глубже в подвалы, тем отвратительней противник: пауки, зомби и т.д. и т.п.



## MARINE

**1 LEVEL.** Жара, песок. Пятно бетона и вы на нем. В общем, ничего хорошего, и пить, наверное, очень хочется... Если двинуться вдоль линии бетона — найдете карту. Будьте собранны, вас приветствуют целые полчища кровожадных белых птиц и отвратительных пауков. Слева от точки высадки — забор. Рядом — автоматические пушки, вкопанные в песок. (Теперь мы понимаем, что имеем дело с чем-то военным, человеческим. Это приятно, все-таки — братья по разуму.) Под прикрытием пушек лежит ключ. Осторожно, не дайте себя покалечить. Левее, вдоль проволочного ограждения — радар. Теперь мы полностью оснащены и пора искать выход. По дороге можно и поохотиться на тех же пауков и птиц, тем более, что эти белые птицы, в отличие от предыдущих, черных, от вас не отстанут. Они кружат и кружат, и не дают вам покоя. Во всяком случае, вам есть, чем заняться, чтобы отвлечь себя от мыслей о воде и не свихнуться под лучами раскаленного (южного?..) солнца. Если вы увлеклись охотой, артиллерийские батареи напомнят вам о своей близости колокольным погребальным перезвоном. Ваша конечная цель — вход в бункер вверх по карте.

**2 LEVEL** — действие продолжается в армейском бункере, который открывает дорогу в разветвленный лабиринт. Бетонные стены, стальные перекрытия... Не слишком красиво, но очень опасно. В соперники вам достались очень злые и нехорошие люди, вооруженные, к тому же, автоматами. Но до них еще предстоит добраться. А пока — внимание под ноги! — змеи и радиоуправляемые пушки-пылесосы не дают расслабиться. Особенно опасны змеи. Их почти не видно внизу, и нападают они почти по-тихому. Укусы же очень болезненны.

А вот и люди. Сразу видно — Homo Sapiens. Они даже умеют ловко уворачиваться от ваших выстрелов. Ну да ничего. Все мы (и они) смертны. Карта находится довольно далеко от входа. Основное направление — прямо и левее. Но доберитесь до нее обязательно, так как ориентироваться становится значительно легче...

Вот, пожалуй, и все. Дальше идите сами и постарайтесь вернуться назад живым.

Поскольку на предыдущих страницах вы получили массу советов по прохождению игры, осталось рассказать только об управлении самим **Virtuoso**.

Для перемещения в пространстве используйте клавиши управления курсором: **ВЛЕВО-ВПЕРЕД-ВПРАВО-НАЗАД** (пятится, не оборачиваясь). Стрельба — **SPACE**. И абсолютно необходимые для успешного прохождения игры, кнопки «**,**» и «**.,**», которые

позволяют двигаться (отклоняться) в стороны без поворота. Используя их, можно уворачиваться от летящих в вас издали зарядов, от накатывающихся шаров. Можно спиной прижиматься к стенам, прятаться, используя малейшие углубления, и двигаться вперед боком, что особенно необходимо в узких коридорах и проходах.

Успехов вам в этой интересной и кроваво-веселой игре!

## Информация

**Название:** Virtuoso

**Год:** 1994

**Фирма:** Elite

**Класс:** action

**Размер архива:** 8,5 Mb

**Размер на диске:** 28,6 Mb

**Игроков:** 1

**Управление:** клавиатура, джойстик





# WAR IN MIDDLE EARTH

Игра была создана в 1990 г. фирмами «Synergistic Software» и «Melbourne House». «Война в Средиземье» — это стратегия с элементами RPG, целиком и полностью основанная на великой книге Толкиена «Властелин Колец». Для тех, кто еще не прочел эту трилогию (сомневаемся, что такие есть, но все же...) — «краткое содержание предыдущих серий».

В середине Второй Эпохи Средиземья Саурон, могучий и злой дух, наследник Великого Властелина Тьмы Первой Эпохи, обманом заручился поддержкой эльфов-кузнецов страны Эрегион. По его просьбе они выковали девятнадцать Колец Власти. Сам же Саурон выковал двадцатое, самое могучее — Кольцо Всевластья, вложив в него большую часть своей силы. Это кольцо должно было «отыскать, воедино созвать и единою черною волей сковать» остальные девятнадцать. Обладатель этой цепи стал бы Властелином Мира. К сожалению, предводитель Эрегионских Эльфов Келебримбер подслушал вышеописанное заклинание, произносимое Сауроном при создании кольца, и спрятал три из девятнадцати — Кольца Эльфов, самые сильные. Началась война, Эрегион был уничтожен, но три кольца так и не были найдены. Цепь замкнуть не удалось. Тогда оставшиеся кольца Саурон отдал Гномам и Людям (семь и девять соответственно), в результате чего получил себе девять слуг-призраков из числа последних, ныне известных как Назгулы или Улайри. Великое же Кольцо он оставил себе.

Через пару тысяч лет произошла Война, положившая конец Второй Эпохе (все Эпохи кончались низложением очередного Темного Владыки). Войска Последнего Союза Людей и Эльфов развоплотили Саурона (как оказалось ненадолго, но об этом чуть позже). При этом погибли последний Великий Король Эльфов Гил-Гэлад и Король Людей Эарендил, а его юный и неразумный сын Исилдур отрубил у трупа Саурона палец с Кольцом, заявив: «Это моя вира за отца и брата». Единственная способность Кольца, доступная смертным — невидимость. С этой целью его и использовал Исилдур, когда попал в засаду орков двумя годами спустя. Однако, Кольцо соскользнуло с его пальца, когда он нырнул в реку Андуин. Когда он всплыл на поверхность, его накрыла туча стрел...

Через две с половиной тысячи лет кольцо находит хоббит Голлум. Он поселяется под горой, и Кольцо вторично исчезает из мира... А тем временем Саурон возвращается и начинает собирать силы для завоевания Средиземья, но ему не хватает

Кольца и он прикладывает немыслимые усилия, чтобы отыскать его. В 2950 г., через пятьсот лет после того, как Голлум нашел Кольцо, оно попадает в руки хоббиту Бильбо. А еще через шестьдесят лет Саурон узнает об этом и начинает охоту за Кольцом.

Если уничтожить Кольцо — будет устранена угроза свободе Средиземья. «Если Саурон получит Кольцо, он победит — быстро и навсегда. Но если мы уничтожим Кольцо — он падет, падет тоже навсегда, падет так низко, что никогда уже не воспрянет вновь».

Итак, ваша задача в игре — уничтожить Саурона. Вы одерживаете победу, если вам удастся достичь Горы Судьбы (Mount Doom) и бросить туда Кольцо, или же, если ваши войска захватывают столицу Владыки Тьмы — крепость Барад-Дур. Враг побеждает, если Кольцо достается ему, или если он захватывает столицы стран Гондор и Рохан — Минас Тирит (Minas Tirith) и Эдорас (Edoras) соответственно. Кроме Саурона, к войне с вами готовится изменник-волшебник Саруман — владетель замка Изенгард. Его войска в первую очередь угрожают Рохану, тогда как удар Саурона будет нанесен по Гондору.

Игра, как уже сказано выше, довольно стара, графика крайне примитивна, а оглушительный рев PC-Speaker'a просто выводит из себя (к счастью, его можно отключить, но только в процессе игры). Но зато она великолепна по содержанию и полностью следует книге. К тому же, это одна из немногих стратегий, действие которой происходит в режиме реального времени. Здесь нельзя час сидеть и думать над очередным ходом — враг не дремлет!

## СТАРТ

После заставки, подтверждающей, что программа сделана по Толкиену и стихотворения о Кольцах, вы оказываетесь в игре.

Перед вами три фигурки, которые, быстро семеня ножками, едва тащатся по экрану. Это «стартовый состав» — Фродо, Сэм и Пиппин. Первый является счастливым обладателем Кольца (Ring), а также Эльфийского Меча (Elven Blade), двое других защищают его от нападения врагов.

Сверху вы видите большой свиток с посланием от Мага Гэндальфа, в котором он обрадовал Фродо прекрасной новостью, что, дескать, у него дела, и придется Фродо одному тащить Кольцо в Ривенделл (Rivendell), эльфийский город-государство, в котором и решат, что делать с Кольцом.



## УПРАВЛЕНИЕ ИГРОЙ

В верхнем левом углу — три пиктограммы. Рассмотрим их подробнее.

**ПИКТОГРАММА С ГЛАЗОМ** — это информация о персонаже. Если это одиночный герой, например, Фродо, будет указано, куда он направляется (или за кем следует, если он не является предводителем). Ниже — состояние его здоровья, которое простирается от **Hale and Hardy** (здоровый и крепкий) до **Near Death** (близок к смерти). Кстати, в начале все персонажи Hale and Hardy. Наконец, самая нижняя строка — предметы, которыми обладает герой. Это может быть оружие, какие-нибудь полезные вещи или, наконец, Кольцо. Если вы рассматриваете армию, то после строки о направлении движения будет выведена Мораль отряда, которая колеблется от **Excellent** (превосходная) до **Poor** (низкая). В начале у всех армий мораль **Excellent**. Прежде чем рассматривать того или иного персонажа или отряд на экране, кликните на него мышью (курсор в форме указательного пальца), при этом в верхнем левом углу опять же появится направление движения.

**ПИКТОГРАММА С КАРТОЙ** — это — выход в локальную, крупномасштабную карту, являющуюся основным игровым полем.

**ПИКТОГРАММА С РУКОЙ, ДЕРЖАЩЕЙ ФЛАКОН** — кликнув сюда, вы выйдете в меню работы с предметами:

— **PUT DOWN THE OBJECT** — положить предмет на землю (Кольцо положить нельзя);

— **TAKE AN OBJECT** — поднять предмет (если, конечно, есть что поднимать — предметы попадают довольно редко);

— **USE AN OBJECT** — использовать предмет. Допустим, выпить бутылочку.

Чтобы активировать какую-либо из опций, кликните на нее мышью. Если герою нечего положить, вам скажут, что герой «ни с чем не желает расставаться». Если нет предмета, который можно поднять, это будет написано в левом верхнем углу экрана. Если герою нечего использовать, это опять же будет написано.

Клавиши управления:

**Q** — включение/выключение звука;

**U** — аналогично пиктограмме с картой;

**O** — аналогично пиктограмме с флаконом в руке;

**P** — пауза (чтобы продолжить, нажать любую клавишу);

**S** — аналогично пиктограмме с глазом;

**X** — выход в DOS.

Перейдем из режима картинки в основную карту (U или пиктограмма с картой). Здесь вы видите часть Средиземья. На карте расположены города, крепости, войска и прочие достопримечательности. Рассмотрим подробнее изображение различных отрядов и героев.

## Ваши войска и отдельные персонажи

### ГЕРОИ:

- серо-синяя фигурка с котомкой и поясом — **Хоббиты**;
- зелено-коричневый человек с мечом (впрочем, это больше похоже на гитару) — **Арагорн**;
- серый человек с посохом и в синем капюшоне — **Гэндальф**;
- зеленое существо, похожее на тритона — **Голлум**.

### ОТЯДЫ:

- синий щит с белой кляксой (Белое Древо?) — **войска Гондора**;
- зеленый овальный щит с лошадиной головой — **войска Рохана**;
- щит в форме древесного листа — **Эльфы**;
- темно-зеленый овальный щит без рисунка — **Люди** («свободные охотники»);
- желтый или светло-зеленый щит без рисунка, с топором внизу — **Гномы**;
- синий щит с белой башней — **войска князя Имрахила**, вассала Гондора.

## Враги

### ПЕРСОНАЖИ:

- черные фигурки с топорами — **простые Назгулы**;
- черная фигурка с мечом — **Верховный Назгул**, полководец Саурана.

### ВОЙСКА:

- щиты с глазом — **воины Саурана**;
- черные щиты — **личные войска Саурана** (с ятаганами — Орки, с дубинками — Тролли);



— багровые щиты — **южные вассалы-Люди** (Харадрамы, Вэрайги, Южаки);

— фиолетовые щиты — **восточные вассалы-Люди** (Истерлинги, Кочевники, Балкоты);

— алые щиты с рукой — **воины Сарумана**;

— багровые щиты без герба — **союзники** (Дунлендцы, Корсары).

В верхнем правом углу находятся пять пиктограмм. Среди них — уже знакомые нам **Глаз** и **Карта**, и три новых — **Луна**, **Часы** и **Стрелка**. Рассмотрим их.

**ГЛАЗ** — кликнув на эту пиктограмму, вы можете просмотреть состояние персонажей и мораль армий, выбранных нажатием курсора на соответствующую фигурку. Даже если находящиеся в этом месте отряды или персонажи не объединены — в любом случае будет выведено состояние всех.

**КАРТА** — с ее помощью вы выйдете в главную карту всего Средиземья.

**ЛУПА** — после щелчка мышью на эту опцию, курсор примет аналогичную форму. Указав им затем любое место на карте, вы попадете в Режим Картинки этого места.

**ПЕСОЧНЫЕ ЧАСЫ** — клик сюда выведет вас в меню регулировки скорости игры. Их три — **Normal** (нормальная), **Hasty** (быстрая) и **Very Hasty** (очень быстрая). Нормальная скорость — один игровой час проходит примерно за 15 секунд. Быстрая скорость — один час в 2 секунды. Очень быстрая — одни сутки за 1 секунду. Рекомендуем **Hasty**, хотя по умолчанию стоит на **Normal**. **Very Hasty** очень удобен при походах на далекие расстояния, но когда начинается война, вы просто не успеете за всем уследить. Кстати, скорость игры в Режиме Картинки сопоставима с **Normal**.

**СТРЕЛКА** — эта пиктограмма задает направление перемещения героя, отряда или группы. После ее использования курсор примет форму стрелки. Затем кликните им на фигурку, обозначающую группу, которую вы хотите передвинуть. При этом у стрелки появится слово **ТО** («К...»). Кликните на место назначения. Если под фигуркой находится несколько необъединенных групп, то приказ о движении дается только первой в списке (список появляется в левой части при первом клике на фигурку). Чтобы в такой ситуации передвинуть другую группу или освободить подчиненный отряд или персонаж, кликните на него в списке (подчиненные отряды идут в группе после предводителя, их названия смещены вправо).

Клавиши **T**, **G** и **M** дублируют пиктограммы с **Луной**, **Часами** и **Стрелкой**. Остальные клавиши делают то же, что и в Режиме Картинки, за исключением клавиши **O**, которая здесь не работает.

Теперь при помощи клавиши **U** или **Карты**, войдем в Главную Карту Средиземья. На ней показан весь этот мир. Красными точками обозначены месторасположения вражеских войск и героев. Зелеными — дислокация войск, которыми вы можете управлять (об этом чуть позже). Синие мигающие точки — это те группы, которые в данный момент находятся под вашим непосредственным руководством.

Пиктограммы, как обычно, находятся в верхнем правом углу. Их четыре — уже знакомые вам **Глаз**, **Часы** и **Луна**, а также **Свиток**.

**ГЛАЗ** — в данном режиме эта пиктограмма выводит на экран список всехдвигающихся войск и персонажей — как ваших, так и вражеских.

**ЧАСЫ** — так же, как и в режиме локальной карты.

**ЛУПА** — при использовании, курсор примет ее форму. Затем наведите на любое место карты и щелкните мышью еще раз — вы перейдете в Локальную Карту этого места.

**СВИТОК** — применив эту пиктограмму, вы выйдете в следующее меню:

— **RESTORE AN OLD GAME** — загрузить ранее отложенное состояние;

— **SAVE CURRENT GAME** — сохранить текущую игру. Предупреждаем, файл для записи только один.

Клавиши, действующие в данном режиме: все вышеописанные, исключая **O**, **M** и **U**, плюс клавиша **A**, дублирующая пиктограмму **Свиток**.

## ИГРА

Итак, как уже сказано выше, вы начинаете игру в Хоббитоне, имея под своим руководством трех хоббитов — голых, босых Сэма и Пиппина, а также предводителя Фродо, являющегося счастливым обладателем Эльфийского Клинка и Кольца.

А вокруг... А вокруг шляется банда Назгулов в полном составе, во главе с Верховным. Не самое приятное положение, если учесть, что любой из них может положить всю троицу одним чихом, после чего игра продлится ровно столько времени, сколько Назгулу понадобится, чтобы принести Кольцо в Барад-Дур...

Можно, конечно, попытаться его перехватить, благо в Рохане и в Гондоре у вас с самого начала есть свои резиденты — в Рохане



принц Эомер со 120 всадниками, а в Гондоре — Фарамир с 200 рэйнджерами. Но все-таки лучше не попадаться Улайри на глаза. Для этого надо пойти в Баклэнд — селение у реки. Когда вы будете на подходе, к вам присоединится Мерри — четвертый мохноногий. Причем, когда Фродо предложит Мерри объединить их скромные силы, а вы откажетесь, вместо **FOLLOW FRDO** кликнув на **CONTINUE ON**,— Мерри все равно останется под вашим чутким руководством.

Продолжайте идти на Восток, к дому Бомбадила (**Bombadil's House**). Когда дойдете, вам сообщат — Бомбадил хочет с вами поговорить. Если вы кликнете на **CONTINUE ON** — разговор не состоится. А вот если на **GO THERE...** то вам придется подождать, пока Все не усядутся послушать базар старика Тома... Он, конечно, может спорить какую-нибудь чушь, типа «Клятва разрушает или укрепляет слабое сердце», но запросто может и поведать что-нибудь полезное, например: «В Тукборо находится флакон Черного Эля» (очень полезная вещь, повышает здоровье выжившего, к тому же Тукборо (**Tuckborough**) совсем недалеко к Западу, надо только подождать, пока свалят Назгулы. Или — «В междуречье Изена и Гватхло делают исцеляющие напитки». (Эти напитки, синего цвета, еще лучше. Правда, до тех краев идти и идти). Иногда — «У меня под ногами валяется Эльфийский Меч» ( И это — чистая правда, не забудьте им вооружиться...) В общем, пообщавшись с Древнейшим, идите дальше, в Могильники (**Barrow Downs**). Кстати, там эти Эльфийские Мечи валяются на каждом углу. Правда, существует риск напороться на Нежить (**Wight**)... В общем, дерзайте.

Переждите Назгулов и идите на явку с Арагорном, обладателем Древнего Меча (**Ancient Sword**). Он появится в селе Бри (**Bree**), когда вы дойдете до тех мест. Кстати, если вы не торопитесь, советуем заглянуть в следующие места: Мичел Дельвинг (синяя жидкость), Белегост (мифриловая кольчуга), Серые Гавани (синяя жидкость). К западу от Аннуминаса находится Скипетр. Если Арагорн продемонстрирует его Денетору, его (Арагорна) признают Королем... В общем, таких мест очень много. Слушайте, что вам говорят мудрые встречные — такие, как Бомбадил, или, допустим, Радагаст — маг, каждые две минуты появляющийся с целью поведать тайну местонахождения очередного Эльфийского Меча...

Есть, конечно и серьезные миссии, напоминающие побочные задания в Ролевиках. Допустим, найти Гномье Кольцо (к северу от Дол Гулдура) и отнести его царю Дайну в Эребор, или принести королю лесных эльфов Трандуилу Серебряный Шар (в руинах к юго-востоку от горы Гундабад). Правда, непонятно, зачем это нужно — до того, как Саурон выступит, вы все равно не успеете, а после — эти самые гномы-эльфы с распростертыми объятиями, безо всяких там орбов и колец, побегут воевать на вашей стороне.

Однако, ежели вам приспичит, придите с нужным предметом в нужное место. Вам скажут: «Такой-то вас встречает». Выберите **GO THERE** и используйте (**USE**) этот предмет, после чего уйдите отсюда и сразу же вернитесь — подкупленный вами царь изъявит желание присоединиться к вашему предводителю...

Ладно, вернемся к нашим баранам. Встретив Арагорна, идите на Восток, стараясь при этом не вступать в разборки с Назгулами. На дороге за Последним Мостом (**The Last Bridge**) вас встретит Эльф Глорфиндейл. Идите с ним в Ривенделл. Пусть вас не пугает тот факт, что у Брода через Бруинен, откуда не возьмись, из засады появятся наши добрые друзья, Назгулы, все девять. Увидев прекрасное лицо Глорфиндейла, они исчезнут и еще не скоро побеспокоят вас. После совета в Ривенделле вашей четверке в награду за проявленные героизм и мужество дадут новое задание — отнести Кольцо ни много ни мало, а в... Мордор, страну Саурона, где находится вулкан Ородруин, куда и следует это самое Кольцо пристроить. В результате Саурон погибнет (надолго ли?).

Правда, теперь, кроме Арагорна, у ваших мохноногих появилось еще четыре спутника — гондорец Боромир, тайно лелеющий мечту завладеть Кольцом, гном Гимли и эльф Леголас, вечно грызущиеся между собой, и, наконец, сам великий маг Гэндальф, который наконец-то соизволил явиться, разобравшись со своими «неотложными делами». А дальше...

Дальше по сюжету **МОЖНО** сделать так: доберитесь до Мории (подземная страна), пройдите под горой, оставив там Гэндальфа биться с Балрогом. Затем идите в Лориен получить там кое-какие подарки (веревку, например). Попутно подцепите на хвост Голлума. Отдайте Сарумановым Оркам в плен Мерри и Пиппина, предварительно убедившись, что они убили Боромира (так его! Незачем на Кольцо зариться!). Затем бегите этих двоих выручать. При этом Фродо с Сэмом должны отколоться и, заполучив в спутники Голлума, тихо-мирно идите до самого Ородруина. В то время, пока Мерри с Пиппином натравливают энтов (это, грубо говоря, ходячие деревья) на Сарумана, их неудачливые спасатели встречают воскресшего Гэндальфа (теперь он именуется «Гэндальф с апострофом», или просто **Gandalf**). Все вместе они расправляются с Саруманом, а затем, разделившись, бегут защищать Минас Тирит от вражьих полчищ. Параллельно этим же приятным делом придется заняться Лориенским Эльфам, а также Тройственному Союзу (Эльфы Сумеречья во главе с Трандуилом, гномы Эребора, вedomые славным престарелым Даином Железностопом, и отбросы общества людей, нашедшие приют в Приозерном Королевстве). Кстати говоря, эльфы — самые мощные войска в игре.

Ну а теперь скажем, как **НАДО** сделать. Минас Тирит вы не удержите — ну и черт (Саурон) с ним! Будем держаться в Эдорасе.





Когда полчища Сарумана выйдут из ворот Ортханка, все ваши доселе нейтральные войска станут вам доступны. Плюс еще масса всяких ополченцев, в основном на западе Гондора. Ведите их всех в Эдорас. Всех Гондорцев, всех Роханцев, вообще всех (эльфов, гномов и «озерников» на севере можете не трогать). Оставьте Минас Тирит беззащитным — не до него. Если не будете тянуть резину, то к первому штурму у вас будет около пятнадцати—двадцати тысяч человек. К тому же компьютер, как обычно, не понимает простейших вещей и упорно атакует полтора-двухтысячными армиями, не предполагая объединить их в один, но большой отряд, способный нанести вам изрядный урон.

К тому времени, как Готмог (военачальник Саурана) и находящиеся у него под началом многие тысячи орков, троллей и людей, отчаявшись, наконец, прекратят выискивать в Минас Тирите и его окрестностях хоть какой-то гарнизон, вы уже положите под стенами Эдораса все Саруманово воинство. Кстати, Кольценосцу это смутное время стоит переждать где-нибудь в укромном уголке, в том же Ривенделле, например. А то вдруг невзначай убьют — сразу же возникнет (из-под земли, что ли выползет?!) один из наших девяти приятелей, хапнет Кольцо — и поминай, как звали. Заодно в Ривенделле после начала войны появится могучее войско из аж шестидесяти эльфов, которых можно присоединить к своему отряду. Это, конечно, не ахти как много, но от мелких неприятностей, типа заблудившихся волков или орков-путешественников, они здорово помогут.

В итоге Готмог возьмется, конечно, за Эдорас. Но положив под его золотыми и низкими стенами пять-десять тысяч воинов, он откажется от этой затеи.

Банды восточных дикарей проследуют аж до Хоббитона, попутно захватив Лориен, Эсарот, Эребор (пожалуй, лучше все-таки увести оттуда войска — в конце концов, стоит оборонять лишь два места — одну из столиц и убежище Хранителя Кольца), и наступит Бдительный Мир. Теперь войска Саурана уже не сдвинутся с места. Вы выстояли. Осталось нанести ответный удар.

Объединяем все имеющиеся в наличии по всему Средиземью войска (тут очень полезно включить скорость **Very Hasty** и, с Кольцом или без него, идем в Мордор. Если вы не увлекались битвами на севере и в Лориене, у вас будет около пятнадцати-двадцати тысяч воинов. Этого, конечно, недостаточно для того, чтобы честным образом уничтожить разбросанные по всему миру орды Саурана, но нам это и не требуется. Существуют три пути к цитадели Саурана — Барад-Дуру. Один из них ведет через замки Минас Моргул (10000 орков) и Кирит Унгол (3400). Другой — через ворота Мораннон (10000 орков) и, возможно, если будете неосторожны, через замок Карах Ангрен (2500). Третий путь — через черный ход — обойти весь Мордор и войти

в него с востока, где нет непроходимых гор с охраняемыми замками перевалами. Если по каким-то причинам у вас нет Кольца — в Барад-Дуре сидит еще 9500 орков и 500 троллей, да сам Саурон, который тоже совсем не слаб (а где же наши девять Назгулов?).

В общем, в соответствии с вашим количеством воинов, выбирайте себе путь по вкусу... И вперед, к победе светлого будущего! Придите с Кольцом к Горе Рока, или возьмите Барад-Дур, и вам скажут: «Царства Саурона больше нет! Хранитель выполнил свою миссию!» (особенно это смешно, если вы победили вторым из вышеуказанных способов). Короче, «так закончилась война с Средиземье».

### Информация

**Название:** War in Middle Earth

**Год:** 1990

**Фирма:** Melbourne House; Synergistic Software

**Класс:** стратегия

**Размер архива:** 0,6 Mb

**Размер на диске:** 1 Mb

**Игроков:** 1

**Управление:** клавиатура, джойстик, мышь



# XARGON

В 1994 г. фирма «Epic Megagames», имеющая большой опыт создания платформенных аркад, выпустила новую игру «Харгон».

В ней воедино слились отличная графика, динамичный сюжет, большое количество поединков и головоломок, а также оригинальная схема построения игры.

Эта программа стала одной из самых ярких и запоминающихся в своем жанре. Единственным недостатком можно считать, разве что, только повышенную сложность прохождения и чрезмерное, на наш взгляд, количество батальных сцен. Но, благодаря этому, в «Харгон» можно играть не одну неделю. Так что деньги, затраченные на покупку игры, полностью оправдываются.

Итак, «The Xargon Trilogy» — это история Мальвиниуса Хавершима, попавшего в фантастический мир странных созданий и пейзажей, пропитанный злом и управляемый кем-то, известным под именем Ксаргон.

Приключения Мальвиниуса начинаются на совершенно нормальной планете Земля, в совершенно реальных лесах на Мадагаскаре, во время совершенно обыкновенной экспедиции в целях исследования руин недавно открытого народа «Голубые строители».

Жаркий день в лесу. Звуки, издаваемые насекомыми, звучат в воздухе, эхо криков экзотических птиц и невиданных животных слышится из-за деревьев.

Хавершим — археолог. Он путешествует по разным концам света, чтобы узнать о жизни и поведении древних народов. «Голубые строители» были так названы исследователями, потому что строили в большом количестве голубые строения, значение которых еще предстоит понять.

Глубоко внутри одной из самых интересных голубых построек Мальвиниус пытался расшифровать знаки, вырезанные на каменной стене, которые, как он считал, возможно, были разновидностью надгробной надписи. Его фигура освещалась холодным голубым светом единственной электрической лампочки. Высоко над ним и вокруг него маячили огромные каменные головы с мордами полуреальных и полувоображаемых чудовищ. Морды были повернуты к голубому строению, надпись на котором читал Мальвиниус, и как будто наблюдали за работой Хавершима.

Он вглядывался в символы на стене, пытаясь очистить пыль и грязь, чтобы разглядеть их лучше. Погруженный в свою работу, Мальвиниус даже не заметил, что, переместившись, надавил на каменную пластину, сдвинув ее, и продолжал записывать перевод в свою маленькую коричневую записную книжку.

Призрачный зеленый газ начал выходить из тысяч крохотных дыр в камне вокруг того места, где стоял Хавершим. Газ медленно заполнял запертую комнату, так медленно, что никакой обычный человек не мог бы заметить этого.

Вскоре Мальвиниусу стало жарко и он почувствовал, что не может больше сосредоточиться на символах.

«Надо отдохнуть»,— сказал он себе, повернулся и сел напротив каменной стены, пытаясь отряхнуть голову от странного звона, который, казалось, звучал вокруг. Когда он обернулся и взглянул вверх на кошмарные лица, освещаемые его лампой, ему показалось, что те очень медленно двигаются и меняются. Лица, казалось, таяли. Он почувствовал тяжесть в голове и начал терять связь с реальностью.

Маленькие огоньки появились в воздухе перед ним. Последнее, что увидел Хавершим,— это нечто, похожее на огромного коричневого орла.

Мальвиниус был переправлен «голубыми строителями» в другой мир. Какая сила стоит за этим? И где Мальвиниус Хавершим сейчас?

Приготовьтесь к незабываемым путешествиям...

Такова предыстория событий, непосредственными участниками которых вы собираетесь стать.

«Xargon» — быстрая, динамичная игра, наполненная анимацией и захватывающим дыханием сюжетом. Ваша цель — управляя Мальвиниусом, провести его сквозь таинственные незнакомые земли, до предела наполненные врагами и смертельными ловушками. В каждом из трех сценариев игры вы должны найти три предмета силы и использовать их магические свойства, чтобы, оставшись в живых, выполнить свою задачу.

В первой части, «За гранью реальности», вы должны уничтожить один из главных реакторов Ксаргона. Во второй, «Тайная палата», вам надо найти эту палату, а без лиры Тинии не обойтись, так как только с ее помощью можно активировать амулет. В третьем сюжете, «Ярость Ксаргона», вы противостояте могучему и злому повелителю этого мира.

Ваша конечная цель — спасти Вселенную от Ксаргона.



Игра очень большая. Для того, чтобы осуществить свою миссию, необходимо продрагаться через десятки уровней ужасных и сложнейших лабиринтов, где на каждом экране вас поджидают несколько врагов, один сильнее другого, и столько же ловушек.

Теперь непосредственно о самой игре.

После загрузки вы попадаете в меню выбора сюжетов. Вам предлагается выбрать один из трех сценариев. Теоретически начинать можно с любого, но тому, кто хочет пройти игру от начала и до конца, стоит играть по порядку.

- **BEYOND REALITY.**
- **THE SECRET CHAMBER.**
- **XARGON'S FURY.**

Четвертый раздел меню, **ORDERING INFO**, представляет собой информацию об игре и ее создателях.

Выбрав один из сценариев и установив в служебном подменю необходимую вам техническую конфигурацию, после начальной заставки вы попадете в основное игровое меню.

**PLAY NEW GAME** — начать новую игру.

**LOAD GAME** — загрузить записанную ранее.

**INSTRUCTIONS** — информация в помощь к игре.

**THE STORY** — краткая предыстория сюжета.

**DEMO-PREVIEW** — в демонстрационном режиме показ нескольких игровых фрагментов. Обязательно посмотрите повнимательней за действиями героя. Это вам очень пригодится впоследствии.

**HIGH SCORES** — таблица 10 лучших результатов игры по набранным очкам.

**CREDITS** — информация об авторах программы.

**ORDERING INFO** — информация о втором и третьем уровнях игры, распространяемых фирмой вместе с первым эпизодом как трилогия.

**EXIT** — возврат в начальное меню выбора сценария.

Начав новую игру, вы попадаете в режим живой карты, на которой наглядно изображено расположение Мальвиниуса на довольно живописной местности. Передвигаться по карте можно только по дорожке. Коричневый блокнот, встречающийся на пути — это записная книжка Хавершима, та самая, в которую он заносил результаты своих исследований. Теперь вы найдете в

ней нечто вроде путевых заметок с информацией о произошедших в последнее время событиях. На карте есть замки, есть золотые закрытые ворота. Но вход туда пока невозможен, так как у вас нет ни ключей, ни других необходимых предметов. Поэтому ваша цель сначала — мерцающие кресты. Это люки, с помощью которых вы попадаете в подземелья (иногда мало похожие на таковые), где и должны, борясь с врагом, продвигаться к цели. Только пройдя энное количество таких подземелий-крестов, вы получаете доступ к постройкам на карте.

Эта необычная система перехода с одного уровня на другой действует на всем протяжении игры.

Если в режиме карты или непосредственно на очередном уровне вы нажмете **ESC**, то окажетесь в еще одном игровом меню, где:

**RETURN TO GAME** — вернуться опять в игру;

**QUIT GAME** — выйти в начальное меню выбора сценария;

**SAVE GAME** — записать текущее состояние игры. Это можно сделать *только* находясь в режиме карты, между уровнями;

**LOAD GAME** — загрузить записанную игру с диска;

**INSTRUCTIONS** — некоторые инструкции на английском языке, естественно;

**ADDITIONAL INVENTORY** — просмотреть содержание ваших (Мальвиниуса) карманов.

**INVENTORY STATUS WINDOW:**

**LASER BULLETS** — количество лазерных зарядов;

**FIREBALLS** — количество имеющихся шаровых молний;

**ROCKS TO THROW** — количество пригодных для метания камней;

**GATE KEYS** — ключи от ворот;

**POWER OBJECTS** — три предмета силы, необходимых для победы на уровне.

**BUY EXTRA ITEMS** — покупка дополнительно необходимых вещей. Это еще одна функция, необычная для игр подобного жанра.

При наличии соответствующего количества изумрудов, собранных в лабиринтах, вы можете, при необходимости, наращивать некоторые свои качества.

**A — HEALTH UNIT** — подлечиться — 15 изумрудов.

**B — EXTRA LASER** — стрельба лазерными пулями с большей скоростью — 10 изумрудов.



**C — RAPID FIRE** — повышенная скорострельность — красные лазерные пули — 25 изумрудов.

**D — 1 FIREBALL** — один выстрел шаровой молнией — 5 изумрудов.

**E — 5 FIREBALL** — пять выстрелов шаровыми молниями — 20 изумрудов.

**F — INVINCIBLE** — временная неуязвимость — 30 изумрудов.

Для того, чтобы получить в свое распоряжение ту или иную позицию, нужно, при условии наличия у вас требуемого количества изумрудов, нажать клавишу **B**, а затем — кнопку с буквами **A—F** в зависимости от выбора.

**GRANNY MODE IS** — для тех, кому игра или отдельный ее фрагмент покажется чрезмерно сложным, создатели предусмотрели режим «бабушки». Включив **ON**, вы получите замедленное функционирование игры, что существенно помогает в эпизодах, насыщенных особо кровавыми поединками с численно превосходящими силами Ксаргона.

**NOISE IS** — режим включение/выключение звучания спецэффектов.

## КЛАВИШИ УПРАВЛЕНИЯ

**LEFT** — перемещение Мальвиниуса влево.

**RIGHT** — перемещение вправо.

**DOWN** — присесть.

**UP** — войти в дверной проем, расположенный вдоль лабиринта.

**CTRL** или **ALT** — прыжок вверх.

**CTRL** или **ALT** + **курсоры** — прыжок вверх-в сторону. Его можно использовать не только для того, чтобы достичь очередной «платформы», но и чтобы уворачиваться от выстрелов врагов. Правда этот прием очень сложен и требует длительной тренировки. Так что особенно на него рассчитывать не стоит.

**SHIFT** или **SPACE** — огонь из готового к бою оружия.

**F1** — помощь.

**S** — мгновенная запись (только в режиме карты).

**L** — загрузить игру с диска.

**P** — пауза в игре. Возврат — **SPACE**.

**G** — включить «бабушкин» режим.

**N** — включение/выключение звука.

**B** — покупка необходимых предметов.

**ENTER** — список **INVENTORY**.

**ESC** — выход из игры.

## ОРУЖИЕ

В начале каждого сюжета вам дается лазерный пистолет, стреляющий одиночными выстрелами. Лазерная «пуля» в полете управляема. При помощи клавиш управления курсором **UP** и **DOWN** вы можете изменить высоту ее полета. По ходу игры вам будут попадаться дополнительные лазерные заряды. Подбирайте их. Тем самым вы увеличите скорострельность вашего оружия. Если повезет, вы найдете иконку с изображением красной буквы **R** — быстрый огонь очередями. Абсолютно необходимый приз для успешного прохождения батальных сцен. Можно подбирать и швырять во врагов камни. Ищите иконки с шаровой молнией. Они дадут вам по пять выстрелов. Это самое мощное оружие. Большинство врагов погибает от одного удара.

## ПОТАЙНЫЕ МЕСТА

В игре есть много уровней, где имеются тайные комнаты. Некоторые из них содержат, и в большом количестве, изумруды, необходимые для покупки нового, более мощного оружия. Такие комнаты находятся за чернеющими на фоновой стене дверными проемами. Чтобы попасть в такую комнату, встаньте на середине проема и нажмите **UP**.

Лабиринты во многих местах перегорожены стенами. Многие из них непреодолимы, но некоторые по сюжету просто необходимо перепрыгнуть. Попробуйте сделать это.

Лабиринты в игре крайне запутанны и огромны. Бродить по ним — занятие не на одну неделю. Обращайте внимание на многочисленные платформы небольших размеров. С их помощью, умело прыгая, можно пробраться дальше поверху довольно далеко. Во многих случаях именно такой путь приведет к успеху. Пытайтесь использовать даже облака.

Не пропускайте висящих канатов. Они помогают подняться наверх **UP** или спуститься вниз **DOWN** к нужной платформе.

Многие места в лабиринтах вообще оказываются недоступными, если не найти волшебных теннисных кроссовок **XIBOK**. Эта специальная обувь поможет прыгать гораздо выше, чем в обычном состоянии.





Обращайте внимание на подкидные пружины, расположенные на земле во многих местах лабиринтов и платформы лифтов, доставляющие вас наверх.

Вообще, в «Xargon» есть множество полезных сюрпризов. Так что все описать просто невозможно. Ищите, экспериментируйте.

## ПОЛЕЗНЫЕ ПРИЗЫ

В течение игры вы найдете в огромном количестве сундуки, полные сокровищ или еды, ящики с подарками и таинственные, перевязанные лентой, коробки разного цвета. Проверить их содержимое можно, расстреляв их. В подавляющем большинстве коробок находятся ценные и нужные вещи, но некоторые из них содержат нитроглицерин и могут взорваться, причинив вам массу неприятностей. Поэтому расстреливать коробки следует с почти-тельного расстояния.

По этажам разбросано и развешано в воздухе большое количество фруктов — виноград, вишня, клубника и так далее. Подбирайте их все. То, что за них начисляются очки, это как раз не самое главное. Гораздо важнее, что 16 фруктов восстанавливают одну потерянную в жестоких боях полосу жизни. Постоянно следите за вашим индикатором здоровья на игровой панели и подкрепляйтесь ягодами. Одно подобранное в лабиринте пульсирующее сердце восстанавливает одну полосу жизненных сил. Когда вы теряете жизнь полностью, уровень начинается сначала. Причем у вас остается полная жизненная энергия и то количество призов и полезных вещей, которое было изначально после предыдущего этажа. Враги и предметы, соответственно, убитые и подобранные вами на уровне перед смертью, воскресают при повторном прохождении уровня вместе с вами и ждут вас на своих прежних местах. Общее количество жизней у вас ничем не ограничено — это принципиально важный структурный момент в игре.

Так как ваше путешествие сопряжено с большим риском для жизни и наполнено целыми стадами отвратительных тварей, создатели игры раскидали по лабиринтам в стратегически важных местах щиты неуязвимости. Обязательно подбирайте их. В самых решающих, кровавых боях без них никак не обойтись.

В некоторых местах вам встретятся мерцающие указатели. Чтобы прочитать то, что на них написано, подойдите и нажмите **UP**.

Иногда вам будет встречаться орел, тот самый, которого вы видели в тот момент, когда теряли сознание еще на Мадагаскаре, в городе «Голубых строителей». Обязательно поговорите с ним. Он подскажет ближайшую цель ваших приключений. Если незнание языка (английского, конечно, а не орлиного) не даст вам возможности это сделать, не расстраивайтесь. При должном

упорстве и определенном уровне навыков, вы сможете обойтись и без посторонней помощи.

Кстати, текстовые подсказки вас будут ждать во многих местах. Жаль только, что очень часто они напоминают о давно уже пройденных вами вещах — особенностях управления и тому подобных нюансах.

## ВРАГИ И ПРОЧИЕ ОПАСНОСТИ

Вот чего в «Xargon» хватает, так это противников, готовых в любое время дня и ночи задрать вас так, чтобы и другим не повадно было. Кого здесь только нет! Вы найдете и злобных двуногих «хрюкачей», и гигантских троллей, и огромных пауков, и ящериц-зомби, и ошеломляющих размеров сороконожек, и смертоносных блох или ос, и роботов на санках и без оных, и летающих ксаргботов, и упырей Ксаргона и еще много-много разных тварей.

Компромисса с ними быть не может. И чем сильнее выбранное вами оружие, тем лучше.

Некоторые водоемы в игре также очень опасны и являются пристанищем скользких и мерзких угрей, злобных голубых рыб и прочих пресмыкающихся.

Избегайте пузырящихся луж с кипящей кислотой, а также копий, шипов и механических ловушек. Этого добра хватает на каждом этаже.

И в завершении о том, как выглядит игровая панель и что означают расположенные на ней дисплеи.

Внизу экрана слева направо находятся:

— **SCORE** — текущий счет. Очки присуждаются за подобранные призы, съеденные фрукты, убитых вами монстров, найденные изумруды и новое оружие;

— **HEALTH** — состояние вашего здоровья. Жизнь состоит из пяти полосок зеленого цвета. Чем меньше их осталось, тем ближе гибель Мальвиниуса. Именно эти полоски восстанавливаются шестнадцатью съеденными фруктами, одним сердцем или купленным за 15 изумрудов **HEALTH UNIT**;

— **INVENTORY** — указывается количество собранных вами на данный момент фруктов. Контролируйте эту опцию в связи с предыдущей.

— **EMERALDE** — имеющиеся у вас изумруды. Как только их наберется приличное количество, нажав **В**, посмотрите что сколько стоит. Но торопиться тратить сокровища на покупку



не надо. Лучше приберегите эти деньги на потом. Без умения правильно планировать свой «бюджет» сыграть «Xargon» вообще очень сложно.

Длинный дисплей внизу игровой панели сообщает вам информацию о характере выполняемых действий. Он выступает в роли суфлера, объясняя, если это вам непонятно и так, что вы полезного сделали только что.

На этом, пожалуй, и закончим.

Играйте в трилогию «Xargon» и беспокойный сон вам обеспечен как минимум на месяц!

### Информация

**Название:** Xargon

**Год:** 1994

**Фирма:** Epic Megagames

**Класс:** аркада

**Размер архива:** 1,5 Mb

**Размер на диске:** 5,2 Mb

**Игроков:** 1

**Управление:** клавиатура, джойстик

# ZEPHYR

Начиная с XXI века, при поддержке Объединенного правительства Земли и Планетарной Боевой Ассоциации, между шестью сильнейшими корпорациями каждый год проходят бои для выяснения того, кто будет управлять природными ресурсами Земли в течение следующего года. Это право получает та компания, чья техника победит в поединках.

Сейчас 2365 г. И для боев, чтобы уравнивать шансы сторон, был сконструирован новый боевой летающий корабль — **ZEPHYR**.

Выходу в 1994 г. новой игры замечательной фирмы «New World Computing, Inc.», автора бессмертной серии «Might and Magic», предшествовала широкая рекламная компания.

Не то, чтобы новый продукт «NWC» разочаровал. Нет, игра динамичная и интересная. Но что касается графики,— учитывая ее гигантский размер и уровень требований сегодняшнего дня, она могла бы быть и покрасивее.

Но все это частности. В целом, идея воплощена на хорошем профессиональном уровне. А звук — один из самых мощных, какие нам до сих пор приходилось слышать в игровых программах.

## ОСНОВНОЕ МЕНЮ

**NEW GAME** — начало новой игры.

**LOAD GAME** — загрузить текущий сезон с 10 возможных слотов.

- **OK** — подтвердить выбор запуска очередной арены.
- **RETIRE** — стереть записанное ранее состояние.
- **CANCEL** — отменить загрузку.

**OPTIONS** — основные игровые настройки.

- **SOUND FX VOLUME** — громкость спецэффектов в %.
- **MUSIC VOLUME** — громкость музыки в %.
- **BATTLE MUSIC** — звучание музыки в бою.
- **DETAIL** — детализация **HIGH MED LOW**.
- **FRAME RATE** — размер экрана.

**CREDITS** — информация об авторах программы.

**HIGH SCORE** — список десяти лучших пилотов по итогам прошедших ранее боев.



- **NAME** — имя пилота.
- **CALLSIGN** — прозвище.
- **SEASON** — количество проведенных сезонов.
- **HIGH SCORE** — набранные очки.
- **DIFF** — уровень сложности, на котором шла игра.

**QUIT GAME** — выйти в DOS.

Выбрав **NEW GAME**, вы начинаете соревнование.

На предлагаемом табло с клавиатуры нужно ввести имя нового пилота. На дисплее **DIFFICULTY** — установить уровень сложности игры.

- **EASY** — рекомендуется начинающим.
- **NORMAL** — для среднего игрока.
- **HARD** — для преуспевающего.
- **KILLER** — для опытного убийцы.

На большом табло в центре экрана указаны 40 возможных в игре прозвищ. Выберите одно из них и нажмите **ОК**. Игра началась.

Вы находитесь на командном пункте игры, в студии «IBC Universal Broadcasting», откуда и будет вестись очередной репортаж.

После краткой информации о планетах, на которых будут происходить состязания, вам будет предложено выбрать одну из мегакорпораций своим спонсором. Несмотря на то, что идея летательного аппарата одна, каждая корпорация модифицировала свою машину для усиления определенных функций.

Выберите наиболее подходящий для вас аппарат.

Для более подробной информации о компаниях и кораблях, нажмите **SPECS** или **INFO**. Правда, предлагаемых вам данных и в этом случае не много. Постараемся вам помочь.

Сначала о шести мегакорпорациях, участвующих в баталиях.

**GENERICORP** — созданный когда-то как конгломерат морских ферм по добыче водорослей, **GENERICORP** быстро рос и превратился в огромную корпорацию, которая прервала свои прежние разработки и занялась углубленным изучением космоса. Для этих целей было создано много нового, что дало возможность строить современные космические корабли и прочее оборудование.

**UNLIMITED POWER SUPPLY** — лидер в производстве источников питания. Удалось создать практически нерасходуемые батареи.

**NEW WORLD COMPUTING** — вначале была известна в США как создатель компьютерных игр. Привлекла к себе внимание в 2026 г. во время ракетного кризиса. (От чего угодно, но от скромности создатели «Zephyr» не умрут, это точно.)

**POSITRONIX** — когда-то эта фирма занималась производством хирургических лазеров. Но однажды во время операции один неосторожный хирург увеличил мощность лазера, и тот удалил пациенту катаракту вместе с головой. Разработчикам это очень понравилось, и они переориентировались на создание лазерного оружия.

**WARP SPEED DRIVES** — являются монополистами в разработке и создании двигателей космических кораблей, искажающих пространственно-временной континуум.

**VERTIX SHIELDING** — после того, как **POSITRONIX** создал «карманный» лазер, **VERTIX** начал делать энергетическую защиту от него и от другого лазерного оружия.

Теперь о кораблях, являющихся собственностью компаний. Как уже упоминалось, несмотря на схожий внешний вид, все они имеют существенные отличия, основанные на различной специализации компаний.

Рейтинг основных параметров кораблей.

#### **VERTIX SHIELDING**

Оружие — 8  
 Двигатель — 6  
 Щит — 10  
 Компьютер — 7  
 Энергия — 8  
 Броня — двойная  
 Особое преимущество — наилучший защитный щит.

#### **NEW WORLD COMPUTING**

Оружие — 6  
 Двигатель — 7  
 Щит — 8  
 Компьютер — 10  
 Энергия — 8  
 Броня — обычная  
 Самый совершенный бортовой компьютер.

#### **GENERICORP**

Оружие — 8  
 Двигатель — 8  
 Щит — 8  
 Компьютер — 8



Энергия — 8  
Броня — обычная  
Ровный, стандартный набор всех компонентов.

### **POSITRONIX**

Оружие — 10  
Двигатель — 8  
Щит — 8  
Компьютер — 6  
Энергия — 7  
Броня — обычная  
Наиболее грозное вооружение.

### **UNLIMITED POWER SUPPLY**

Оружие — 8  
Двигатель — 7  
Щит — 8  
Компьютер — 6  
Энергия — 10  
Броня — обычная  
Самая быстрая подзарядка всех энергетических систем.

### **WARP SPEED DRIVES**

Оружие — 6  
Двигатель — 10  
Щит — 7  
Компьютер — 8  
Энергия — 8  
Броня — обычная  
Наиболее скоростной вариант корабля.

Подобрав, таким образом, компанию и наиболее приглянувшуюся вам машину, нажмите **АССЕРТ**.

Порядок выбора спонсоров зависит от состояния всех игроков после предыдущей битвы. Игрок с худшим счетом выбирает первым, и может случиться, что некоторые корпорации будут недоступны для выбора.

Уже находясь в кокпите (кабине пилота) «Zethyr», вы имеете возможность посмотреть на системы вашего корабля и на список целей, которые необходимо будет уничтожить. Изучите его внимательно. От этого будет напрямую зависеть количество набранных вами в игре очков. В этот момент вы можете также получить последние инструкции.

Теперь вы готовы идти в бой. У вас есть ограниченное время, чтобы набрать очки и завершить очередной круг битвы. Если арена вами выиграна и набрано большое количество очков, вы сможете испытать свои силы в дополнительном бонус-раунде.

Если нет — вы отправитесь в следующий мир и продолжите борьбу уже на другой арене.

Теперь, несколько слов о планетах, на которых будут происходить сражения. Всего их восемь.

**ARGOS-GEOGLOBAL 6** — созданная как некий рабочий мир, эта планета, похожая на Землю, принадлежит и управляется **Geoglobal Company**.

**ATOLL** — ледяной мир, расположенный где-то в системе Вендингера, служит хранилищем пищи для **King/Smith Company**.

**EDEN** — тропическая планета, чьи леса содержат множество растений, исцеляющих самые страшные болезни. У этой планеты нет правительства, но все ее обитатели признают авторитет женщины, известной под именем Тир.

**KAOR** — пустынные земли этой планеты содержат останки древней культуры. Постоянная сильная жара затрудняет там и жизнь, и ведение боевых действий.

**PANAMAR** — водяная планета, расположенная в системе Вега, один из немногих еще оставшихся миров, управляемых монархией. Ее нынешний правитель — одиннадцатый потомок по прямой линии первого Высокого Лорда.

**SIKARA** — тяжелый, совершенно безводный мир. Населению приходится тяжело. Есть специальные водопроводы, но их совершенно недостаточно, чтобы обеспечить нормальную человеческую жизнь. Чтобы обитатели выжили, планете приходится импортировать питьевую воду извне.

**VANDEZANDES WORLD** — планета, разделенная доходом. Те, у кого есть деньги, живут внутри славного города Плиакса, окруженные роскошью и изобилием. Бедняки же владут жалкое существование в пригородах, абсолютно незащищенные.

**WORM HOLE 7AK** — когда-то это была планета Аэолус. «Червивой дырой» ее прозвали после того, как **U.P.S.** произвела на ее поверхности взрыв анти-материи.

Но вернемся непосредственно к игре.

Перед стартом даются последние инструкции и советы. На экране в правом верхнем углу — состояние основных систем корабля: оружие, двигатель, щит, компьютер, батареи.

Длинный нижний экран — описание ваших целей, которые необходимо уничтожить, с указанием очков, получаемых за каждую выполненную задачу. Позже на этом экране появится счет.

Слева внизу — монитор посланий. Он используется Корпорацией для связи с пилотом. Время от времени вы будете получать





особые поручения, при выполнении которых ваша репутация будет повышаться.

Теперь пора сесть в кабину «Zephyr» и рассмотреть панель управления кораблем, многочисленные дисплеи, датчики и радары.

— В верхних правом и левом углах игровой панели расположены индикаторы направления, в котором движется ваш «Zephyr». При поворотах, подъеме и спуске зажигаются соответствующие стрелки.

— Наверху в центре расположен секундомер. Он включается в начале битвы и показывает, сколько времени осталось до конца боя. Когда вы будете получать дополнительное оружие, эта информация, а также сведения о других перипетиях боя, запусках ракет, появлении целей, подзарядке аккумуляторных батарей, прохождении очередного круга и тому подобные данные, будут на время закрывать секундомер.

Внизу расположены основные жизненно важные приборы корабля.

Слева направо:

— экран повреждений. После удара по кораблю, на его схематическом изображении мигающим красным цветом показывается причиненный ущерб;

— датчик количества ракет. Показывает, сколько их осталось доступными в данный момент;

— показатель энергии движения (желтая шкала). «Zephyr» движется за счет энергии своих аккумуляторных батарей. Как и при стрельбе, чем быстрее вы движетесь, тем больше энергии расходуете;

— спидометр. Указатель скорости разделен на две шкалы: правая (красная) показывает действительную скорость в данный момент, а левая (зеленая) — регулятор от полного назад до полного вперед;

— доступная энергия (зеленая шкала). При использовании оружия (но не ракет), общее количество энергии корабля уменьшается;

— компас. Красная линия указывает на направление развернутой башни, а белая — курс движения самого корабля;

— большой экран справа внизу — радар. Показывает район боевых действий и месторасположение всех кораблей. На лучшем радаре от «New World Computing» информация отображается наиболее полно. Цвета кораблей распределены следующим образом:

Черный — **POSITRONIX**;

Синий — **NEW WORLD**;

Золотой — **GENERICORP**;

Зеленый — **VERTIX**;  
Красный — **UPS**;  
Белый — **WARP SPEED**.

Размеры карты могут быть изменены на бонус-уровне.

## УПРАВЛЕНИЕ КОРАБЛЕМ

### Клавиатура

**LEFT CURSOR** — поворот корабля налево.

**RIGHT CURSOR** — поворот корабля направо.

**UP CURSOR (+)** — движение вперед.

**DOWN CURSOR (-)** — включение реверса и задний ход.

**CTRL** — подъем корабля вверх.

**O/INS** — опуститься вниз.

**ENTER** — кнопка паники — мгновенный разворот башни вперед и резкое ускорение.

**SPACE** — стрельба из пушки.

**ALT** — запуск ракеты.

**A** — поворот башни влево.

**Z** — поворот башни вправо.

**F4** — вернуть башню в центральное положение.

**ESC** — возврат в основное меню.

**CTRL + Q** — выход в DOS.

**F1** — включение/выключение режима полного изображения боя на экране (без панелей управления).

**F2** — убрать с панели дисплей повреждений корабля.

**F3** — убрать радар с картой.

**F10** — изменение режима работы радара — новый цвет, прорисовка улиц и тому подобное.

### Управление мышью

**Движение влево** — поворот корабля налево.

**Движение вправо** — поворот корабля направо.



**Движение вперед** — подъем вверх.

**Движение назад** — опуститься вниз.

**Левая кнопка** — стрельба из пушки.

**Правая кнопка** — запуск ракеты.

(Для движения вперед и назад используются кнопки «+» и «-».)

Управление с джойстика осуществляется аналогичным образом.

Все остальные команды с клавиатуры действуют и при мыши, и при джойстике.

## АРЕНА БОЯ

Основной уровень соревнования в любом раунде I.B.C. это **ARENA**. У вас есть ограниченное время, чтобы делать круги (ориентируясь на клетчатые флаги Арены) и набирать очки, соревнуясь с другими пилотами Мегакорпораций. Вашу задачу в бою облегчит нахождение дополнительной аммуниции и специальных батарей, восстанавливающих энергию и разбросанных по уровню.

Если ваш корабль получил тяжелые повреждения, вы будете вынуждены покинуть его при помощи капсулы выброса (автоматически).

Хоть вы и потеряете машину, раунд еще не будет проигран. Вы вернетесь в бой на запасном корабле и за дело придется браться заново, уничтожая вражеские «Zerhyg» и не только их. Чтобы закончить Арену, вам иногда придется использовать много кораблей, столько, сколько будет нужно.

После окончания боя будет показана таблица с указанием того, сколько врагов вами было уничтожено.

В верхней части — число кораблей разных корпораций и сколько раз они гибли от ваших ударов. Особо ценятся уничтоженные танки других корпораций. За них начисляется значительно больше очков, чем за другие цели.

Ниже указано число других врагов и целей, которые вы разрушили, количество пройденных вами кругов и своих потерянных кораблей, а также — бонус и общее количество набранных очков.

В зависимости от этого последнего показателя, вы занимаете в шестерке место по заслугам и продолжаете соревнование на другой планете. Помните, что после окончания каждой битвы, игра подписывается автоматически. В случае, если вы заняли первое место, ваша корпорация получит приз Планеты. Если вы наберете при этом большое количество очков — попадете на бонус-раунд. Если нет — отправляетесь в следующий мир, на другую арену.

## БОНУС-УРОВЕНЬ

Вы продемонстрировали себя умелым пилотом, и вам дается шанс повысить свой очковый багаж. Бонус-раунд похож на боевую арену, так как вы опять соревнуетесь с пятью пилотами Мега-корпораций, а также с командой других плохих парней. Но кое-какие различия есть. Чтобы сохранить очки, надо найти выход из лабиринта. В противном случае, все, чего вы добились на бонус-уровне, не будет засчитано, а очки вы потеряете. Тоже самое произойдет, если вам придется покинуть уровень в случае гибели корабля. Игра после этого будет автоматически записана, а вы попадете на следующую планету, на новую боевую арену.

## КОНЕЦ СЕЗОНА

После участия в битвах на восьми планетах и, возможно, на каком-то количестве бонус-раундов, сезон I.B.C заканчивается. Если вы стали чемпионом, ваше имя и кличка будут внесены в список лучших пилотов.

Чтобы продолжить игру, выберите **LOAD GAME** или **NEW GAME** и следуйте инструкциям меню.

Если вы продолжите соревнование тем же пилотом, вы сможете увидеть новые боевые арены и бонус-уровни следующего сезона I.B.C.

Желаем вам удачи.

## Примечание

Самое сложное в бою — правильно ориентироваться в направлении движения корабля, так как вы всегда смотрите в сторону развернутой башни. В критические моменты боя, зачастую загнанные в угол каких-нибудь построек, вы пытаетесь развернуть корабль, но натываетесь на стену, потому что ориентируетесь по направлению пушки, находящейся на башне. Для того, чтобы исправить положение, используйте **F4** (поворот башни в нейтральное положение), а еще лучше **ENTER**, что даст вам возможность и повернуть башню, и начать отходной маневр на максимальной скорости.

И не стреляйте в объекты с надписью «**Do Not Shoot**».

Теперь немного о том дополнительном оборудовании и вооружении, которое можно найти на боевых аренах и бонус-уровнях.

**MAXI GUN** — модифицированная пушка, которая наносит врагу более серьезные повреждения, чем стандартная модель (**MAXI GUN** — изначально обычное оружие для кораблей **POSITRONIX**).



**PULSE CANNONS** — энергетическая пушка, использующая энергию основных батарей корабля. Перезаряжается вместе с подзарядкой аккумуляторов.

— **STANDARD 1** — (пурпурного цвета) — энергетическая пушка средней мощности.

— **TURN AROUND** — (желтого цвета) — нарушает ориентацию в пространстве вражеского корабля, заставляя его разворачиваться.

— **POWER LEECH** — (красная) — энергетическое оружие, высасывающее энергию из силовой установки цели.

— **FREEZE** — (синяя) — энергетическое оружие, делающее противника некоторое время неподвижным.

**MISSILE** — энергетические торпеды, наносящие цели тяжелый урон.

**NUKE MISSILE** — энергетические торпеды, наносящие врагу особо большой ущерб и захватывающие взрывом огромные площади.

**LOCK-ON UPGRADE** — превращает ваши бортовые ракеты в самонаводящиеся торпеды.

**SUPER GUN ACTIVATION CHIP** — позволяет вашему кораблю стрелять одновременно из обычной пушки и из пульсирующей.

**NITRO** — дает возможность кораблю некоторое время двигаться на максимальной скорости, не расходуя при этом энергии батарей.

**BATTERY RECHARGE** — восстанавливает энергию аккумуляторных батарей корабля.

**SHIELD REPAIR** — ремонтирует поврежденный защитный щит корабля.

**SUPER CHARGE** — восстанавливает все системы на вашем корабле одновременно.

## Информация

**Название:** Zephyr

**Год:** 1995

**Фирма:** New World Computing, Inc.

**Класс:** динамика

**Размер на CD:** 680 Mb

**Игроков:** 1

**Управление:** клавиатура, джойстик, мышь

# ZORRO

В самом начале 1995 г. любители аркадных игр получили подарок от фирмы «Capstone» — аркадно-приключенческую игру «Zorro». По своей сути это чистая платформенная аркада со всей необходимой для игр данного жанра атрибутикой: вид на происходящие события сбоку, запутанные лабиринты, сложные головоломки и поединки (большой частью фехтовальные) с врагом. Игра сделана по образу и подобию любимой всеми «Prince of Persia», но отнюдь не является ее бездумной копией. Тщательно нарисованная, с хорошим музыкальным сопровождением и труднопроходимым сюжетом, игра «Zorro» — вполне самостоятельное, законченное и высококачественное произведение игрового компьютерного искусства.

Итак, кто же такой Зорро, и что он делает в том мире, в который его забросила фантазия разработчиков игры?

Как гласят древние легенды, когда-то недалеко от католической миссии La Refugio Sagrado, что находится в Калифорнии, было огромное месторождение золота. Но никто точно не мог сказать, где же оно находится на самом деле. Однажды у миссии появился прилично одетый человек по имени Дон Франсиско Кортес. Именно сеньор Кортес и нашел карту, где точно было указано месторасположение той давно утерянной шахты. Он пообещал щедро вознаградить миссию и ближайшее поселение, если они помогут ему в экспедиции.

Но, найдя золото, коварный Дон, как водится, исчез. Человек, которого миссия послала на поиски мошенника, не вернулся назад, а деревня осталась без обещанного Кортесом золота и, следовательно, без хлеба. На горизонте замаячил призрак грядущего голода. Городок, мечтавший о славе и богатстве, ныне пребывал в отчаянии — как пережить будущую зиму. Их надежды таяли, пока не появился человек в черной маске. Он называл себя — Зорро...

Такова, вкратце, предыстория событий. Зорро отправляется в нелегкий путь, чтобы найти мошенника и спасти деревню. Приключения состоят из пяти частей. И чем дальше, тем больше вам будут открываться подлые цели, которые преследует Дон Кортес. Поход предстоит очень сложный. В ходе игры необходимо преодолеть массу запутаннейших лабиринтов, кишаших всевозможными головоломками, хитроумными смертоносными ловушками, тайниками, неприступными стенами и непреодолимыми пропастями. А ведь кроме них полно врагов вполне одушевленных, во всяком случае, живых. Это и стражники, и лихие молодцы со шпагами, и стервятники и т.д. и т.п. Массу



неприятностей вам доставят и плотоядные растения, и взрывающиеся бомбы, и падающие колья. В общем — неприятности по полной программе.

В поисках Дона Кортеса Зорро посетит следующие места:

1. **Gold Mine** (Золоторудная шахта);
2. **Desert** (Пустыня);
3. **Iron Works** (Рудник);
4. **Spanish Fort** (Испанская крепость);
5. **Hacienda/Forest** (Поместье с лесом).

Уровни игры сделаны очень эффектно. Обстановка, на фоне которой развивается действие, завораживает. Движение героя и остальных персонажей плавны и естественны. Анимация безукоризненна.

Теперь подробно остановимся на управлении игрой. Все манипуляции с персонажем могут осуществляться с помощью клавиатуры или джойстика.

Прежде чем садиться за игру, внимательно изучите распределение клавиш, так как потом отвлекаться на подобные «мелочи» не будет никакой возможности. Один неверный шаг — смерть, одно неверное движение — полет в глубокую пропасть.

Итак, управляете с клавиатуры.

**LEFT** — короткое нажатие — идти влево.

**RIGHT** — короткое нажатие — идти вправо.

**LEFT** — удерживая кнопку — бег влево.

**RIGHT** — удерживая кнопку — бег вправо.

**LEFT/RIGHT** — короткое однократное нажатие — один короткий шаг.

**UP** — прыгнуть с места вверх. Находясь под выступом — зацепиться за край руками. Продолжая удерживать кнопку — подтянуться на руках и забраться наверх. Если Зорро стоит далеко от уступа, для того, чтобы подтянуться наверх, нажмите кнопку несколько раз. Это немного продвинет его вперед.

**DOWN** — однократное нажатие — присесть на мгновение. Удерживая кнопку — сесть на корточки. Повиснув на краю уступа — мягко спрыгнуть вертикально вниз. Приседая, будьте осторожны, так как если вы стоите на краю пропасти, можно легко сорваться вниз.

**ENTER** — прыжок в сторону с места. Для успешного выполнения подведите героя к краю уступа и только тогда прыгайте (если, конечно, не хотите разбиться).

**ENTER + LEFT/RIGHT** — длинный прыжок с разбега (**ENTER** нажимайте перед самым краем пропасти, но так, чтобы герой оттолкнулся все-таки не от воздуха).

**SHIFT/PAUSE** — удар хлыстом. Это очень мощное оружие в данной игре, позволяющее не сближаться с противником вплотную, а наносить разящие удары издали, без риска быть проколотым вражеской саблей. Но создатели программы дарят Зорро еще одно средство борьбы с противником. С самого начала игры у него есть шпага. И фехтование становится одним из наиболее важных составных элементов игры, без которого успешно завершить свою благородную миссию Зорро никогда не сможет.

**ALT** — вынуть шпагу и приготовиться к поединку.

**DOWN** — убрать шпагу. (Помните, обнаженное оружие не дает Зорро возможности ни бежать, ни прыгать.)

Движения в бою отличаются большим разнообразием.

**ALT** — короткое нажатие — резкий выпад вперед, молниеносный укол противника на дистанции.

**ALT** — длинное нажатие — неожиданный контрвыпад в ближнем бою.

**UP** — отражение ударов противника.

**LEFT/RIGHT** — наступать/отступать в ходе поединка.

**ENTER** — мгновенный разворот на 180 градусов для отражения атаки с тыла (стоя на краю пропасти, разворачиваться ни в коем случае нельзя, так как Зорро делает один лишний шаг, ведущий к гибели).

В режиме боя не торопите события. Так же, как и в «Prince», здесь хладнокровие важнее быстрой реакции. Не рвитесь напролом. Успех скорее принесет хитрость. Защищайтесь только в ответ на атакующий выпад соперника и, сразу после блока, наносите ответный укол. Если все сделать быстро, ваш враг не успеет принять защитную позицию, и ваш выпад окажется успешным. Особенно следите за тем, чтобы вас не теснили к краю пропасти (лучше уж погибнуть от руки ненавистного врага, чем бесславно разбиться о камни). Не следует также прижиматься спиной вплотную к стене. В отличие от реального боя, когда такая тактика приносит успех, здесь вы лишаетесь возможности использовать несколько защитных приемов. Во-первых, если шпагу нужно вынуть, это сделать не удастся, так





как не сработает клавиша **ALT**. Во-вторых, нельзя будет нанести защитный удар (**ALT** — длительное нажатие), так как Зорро в этом случае нужно сделать шаг назад, а пространства сзади у него не будет. В-третьих, он не сможет планомерно отступать в ожидании, когда противник раскроется и станет уязвим для атаки.

При игре джойстиком, управление распределяется следующим образом.

**LEFT** — слегка отклонить рукоятку влево — идти влево.

**RIGHT** — слегка отклонить рукоятку вправо — идти вправо.

Выполнить эти манипуляции довольно сложно. Короткий шаг получается редко. Стоит чуть переборщить с нажатием, и Зорро начинает бежать, тут же срываясь вниз. Это очень быстро надоедает.

**Удерживая ручку в направлении влево/вправо** — бег в соответствующую сторону.

**UP** — короткое нажатие — подпрыгнуть вверх, удерживая — зацепиться за выступ и подтянуться на руках.

**DOWN** — короткое нажатие — присесть, удерживая — соскользнуть вниз.

**FIRE 2** — прыжок с места на небольшое расстояние, на бегу — длинный прыжок.

В бою управление распределяется так:

**FIRE 1** — достать шпагу и наносить удары коротким нажатием. При удерживании кнопки — второй вариант атаки;

**UP** — защитный блок;

**DOWN** — убрать шпагу в ножны;

«**FIRE 2**» — мгновенный разворот в бою;

**LEFT/DOWN** — наступать/отступать;

**CTRL** — удар хлыстом.

Для серьезной игры в «Зорро» советуем, все-таки, пользоваться только клавиатурой.

Помимо управления главным героем, при помощи клавиатуры можно вводить еще много разных команд, меняя по ходу игры те или иные настройки, или в служебных целях. Ниже приводится полный список «горячих» клавиш:

**К** — мгновенный перевод управления на клавиатуру;

**J** — мгновенный переход на управление джойстиком;

**S** — включить/выключить звуковые спецэффекты (удары хлыста, звон шпага, скрип дверей и т.п.);

**M** — включение/выключение музыкального сопровождения и смена звучащих мелодий (имеется несколько вариантов);

**U** — регулировка общей громкости звука;

**C** — из любого служебного режима — вернуться в игру;

**F1** — помощь;

**F2** — запись текущего состояния игры.

Еще раз обращаем внимание, что миссия, которую Зорро взвалил на свои плечи, очень нелегка. Возможность быстрой записи для вас — важнейшее условие успешного завершения игры. Компьютер держит в памяти шесть вариантов подписи. Используйте их все, так как, погибнув, придется начинать игру заново задолго до того места, где ваш герой закончил свой путь. Войдя в меню записи, выберите один из шести файлов (запись будет осуществляться на строку, окрашенную в красный цвет). Если по какой-то причине вы передумали, возвратиться в игру можно, нажав **C**.

**F3** — быстрая загрузка отложенной позиции.

Для того, чтобы не проходить все сначала, выберите нужную строку и загрузите, нажав **ENTER**. Это даст вам возможность продолжить игру с нужного места.

**ESC** — мгновенный выход в MS-DOS.

**P** — пауза в игре.

Теперь несколько самых общих подсказок по прохождению уровней.

**Шахта-1** — Зорро начинает этот этап в верхнем левом секторе полной карты. На экране демонстрируется только один сектор. Обычно полная карта содержит около 50 таких секторов на каждом уровне: 7—8 секторов по вертикали, и столько же — по горизонтали. Выход с первого уровня находится в правом нижнем углу карты (на самом деле никакой реальной карты в игре нет. Мы имеем в виду воображаемую).

**Шахта-2** — Зорро начинает уровень в левом нижнем углу карты и продвигается таким образом, чтобы в итоге оказаться в правом верхнем.

**Пустыни** — никаких особых секретов нет. Старайтесь вовремя уворачиваться от копий и стервятников.

**Крепость-1** — начало уровня — середина нижнего этажа. Выход с уровня — наверху карты. Остерегайтесь пушек, стреляющих при нажатии панелей. Однако, если панель обстреливается, то



вовсе не значит, что выбранный вами путь неправилен. Иногда нужно просто быстро прыгнуть с панели, прежде чем пушка выстрелит. Здесь, как и на других уровнях, помогут длинные прыжки с разбега.

**Крепость-2** — начало — на середине верхнего этажа. Зорро должен двигаться влево до упора. Затем — до конца вниз. Потом — до конца вправо. Выход находится на середине нижнего уровня, но подойти к нему можно только с правой стороны.

**Туннели** — Зорро начинает путь в верхнем правом углу уровня, а заканчивает — в верхнем левом. Для того, чтобы добраться до выхода, сначала нужно все время спускаться вниз, затем идти влево как можно дальше, а потом подниматься до тех пор, пока это возможно. Остерегайтесь бомб, взрывающихся при нажатии плит. Достигнув выхода, нужно разбежаться и прыгнуть.

**Джунгли** — начало в правом нижнем углу карты. Выход — наверху слева. Опасайтесь растений-людоедов. Единственный способ избежать столкновения с ними — быстрый бег и прыжки. Возможный путь — вверх по правой стороне карты, а затем по верху налево к выходу.

На игровом экране внизу слева 10 значков, показывающих состояние здоровья Зорро. Два из них свободны. По мере прохождения уровня, жизненные силы можно увеличить, подбирая приз в виде золотой буквы **Z** (2 значка). Больше 10 жизненных сил взять невозможно. А подобрав **Z**, не расстраивайтесь. Через некоторое время она появится вновь на том же месте.

Прыжок вниз с большой высоты отнимает жизненные силы. Старайтесь спускаться, плавно соскальзывая с уступов. Если уровни находятся строго один под другим, дождитесь, пока Зорро раскачается и в нужный момент нажмите кнопку. После длинного прыжка, если чувствуете, что не долетаете до противоположного края, нажмите **UP**, чтобы зацепиться за самый край руками и подтянуться вверх.

Если хотите посмотреть экран, находящийся выше того, на котором находится Зорро в настоящий момент, подпрыгните. Если нужно посмотреть нижний сектор — найдите уступ и, повиснув на нем, спокойно рассмотрите то, что находится там.

Для того, чтобы спуститься на один этаж ниже, обязательно поверните Зорро спиной к пропасти и, потом, повиснув на руках, соскользните. Просто шагнув вниз можно разбиться.

Некоторые неудобства поначалу вызывает отсутствие (в отличие от «Prince») приставного шага. Но и обычный у Зорро достаточно короток, поэтому приспособиться будет не сложно.

В поединках старайтесь использовать хлыст. И эффектно, и эффективно, и весело. Хорошим молодецким ударом можно, например, оставить очень важного с виду охранника без... штанов. А пока он будет их лихорадочно натягивать на белые семейные трусы в горошек, вы абсолютно спокойно расправитесь с ним окончательно.

Ловушки далее на одном и том же этаже устроены и действуют по-разному. Те же деревянные полки, внешне одинаковые, могут, в одних случаях, предательски вращаться, приглашая вас со страшной скоростью опуститься на каменное дно, в других — стоят насмерть и служат надежной опорой для дальнейшего пути, в-третьих — вращаются, но только в одну определенную сторону, что создает дополнительные трудности и так далее.

Находясь в золотой шахте, не пропускайте разбросанных тут и там слитков золота. Вещь дорогая и полезная во всех случаях жизни...

Садясь за «Зорро» наберитесь терпения. Пройти все запутанные лабиринты до конца удастся не скоро. А сохранить выдержку и спокойствие вам поможет юмор, с которым сделана вся игра. Чего стоят, хотя бы, манипуляции Зорро со своей шляпой, когда он устало смахивает застилающий глаза пот даже в момент самых жестоких драк. Да и обилие крови на стенах после особенно удачного полета на дно какой-нибудь шахты или рокового для противника взмаха шпаги, вызывает на протяжении всей игры не раздражение, а, скорее, улыбку.

Впрочем, чем чаще это будет ваша кровь, тем труднее будет вновь и вновь, как птица Феникс, возрождаться из пепла и подниматься на борьбу за правое дело. Хороший выход — вовремя подписаться и на время прекратить бесплодные попытки.

Утро вечера всегда мудреней...

## Информация

**Название:** Zorro

**Год:** 1995

**Фирма:** Capstone

**Класс:** аркада

**Размер архива:** 1,5 Mb

**Размер на диске:** 3,7 Mb

**Игроков:** 1

**Управление:** клавиатура, джойстик



# ZYCONIX

Любители компьютерных игр со стажем, конечно, помнят популярную лет пять назад игру «Columns». Суть ее заключалась в следующем: игровой стакан наполнялся (в отличие от тетрисных геометрических фигур) простыми кирпичиками абсолютно одинакового размера, но разного цвета. Задача играющего состояла в укладывании этих кирпичей на дно стакана так, чтобы одноцветные оказывались рядом по горизонтали или по диагонали. В этом случае они исчезали, освобождая место для новых и так далее. Играющему за каждый удачный ход начислялись призовые очки. Игра быстро завоевала популярность и была выпущена несколькими фирмами под разными названиями. Ничего принципиально нового в базовую игру они не внесли, изменения были незначительны и второстепенны.

Сама идея нашла свое воплощение на многих игровых приставках и разных типах компьютеров, оставаясь везде хорошей логической игрой, но не более. Так продолжалось до тех пор, пока за дальнейшую разработку идеи не взялась фирма «Accolade», выпустив в 1992 г. переработанную и существенно усовершенствованную игру «Zyconix».

Основа осталась неизменной — все тот же стакан и падающие в него разноцветные кирпичики. Чем дальше, тем сложнее уровень и выше скорость. Цель — скомпоновать три кирпичика по цвету в любом направлении. Но «Accolade» внесла и много нового. Помимо многочисленных игровых режимов, разнообразнейших способов управления и великолепного музыкального сопровождения, игра получила совершенно новый динамический оттенок.

Оставаясь программой, делающей акцент на логику и внимательность, «Zyconix» существенно усложнился за счет предъявления новых повышенных требований к играющему. Теперь без хорошей реакции и ловкости в управлении клавиатурой, мышью или джойстиком уже не обойтись. Если раньше нужно было дожидаться очередного кирпичика, а уже потом начинать управлять им, теперь все убыстрилось. Произошло это за счет того, что игрок в «Zyconix» управляет перемещающимся по всему объему стакана от самого его верха до низа курсором, с помощью которого имеет возможность «зацепить» кирпич и быстро перенести его в нужное место или, наоборот, почти упавший, отправить обратно наверх, если он не укладывается в задуманную вами комбинацию. Благодаря этому игра тут же вышла на совершенно другой уровень и стала смотреться по-новому.

К этому стоит добавить отличное графическое выполнение. Старый «Columns» стал выглядеть как и подобает добротной игре с хорошей картинкой в режиме полноценного VGA.

Давайте подробней рассмотрим игровые меню программы и ее многочисленные режимы.

После загрузки вы попадаете в основное меню. Именно здесь можно выставить все предыгровые настройки.

**1 UP** — режим игры для одного игрока.

**2 UP** — режим игры вдвоем в два стакана. Носит соревновательный характер. Цель — набрать как можно больше очков.

**?** — выбор системы управления игрой, как в режиме для одного, так и для двух соперников. Войдя в это меню, вы получите возможность выбрать один из четырех вариантов, изображенных в четырех окнах управления.

Верхнее устройство означает выбор для режима одного игрока или для левого в режиме двух. Нижнее устройство — управление правого игрока в парной игре.

Если вы выбираете управление для одного игрока с клавиатуры, вам придется воспользоваться режимом для «левого» игрока. Расстановка клавиш при этом не очень удобна.

**Q** — вверх.

**A** — вниз.

**C** — влево.

**V** — вправо.

**SPACE** — подцепить фигуру.

В режиме парной игры, правый игрок пользуется гораздо более удобными кнопками:

**UP** — вверх;

**RIGHT** — вправо;

**DOWN** — вниз;

**LEFT** — влево;

**INS** — захват.

Можно выбрать управление с джойстика. В этом случае курсор передвигается отклонением рукоятки, а кнопка «**A**» — удерживать цель. Но наиболее удобно использовать мышь. Курсор при этом перемещается простым передвижением мыши. Нажатие левой кнопки — захват кирпичика.

**P** — пауза во всех игровых режимах.

**ESC** — выход из игры в меню.



Опция с **ИЗОБРАЖЕНИЕМ HOT** — выбор звукового сопровождения. Есть пять режимов:

- **JUZZ** — джазовая музыка;
- **CLASSICAL** — классическая;
- **BLUES** — блюзы;
- **LIFT** — возвышенная музыка;
- **OFF** — без музыкального сопровождения.

Опция с изображением **ЧЕТЫРЕХ ПОРТРЕТОВ** — меню настройки сложности игры, где:

— **JAZZ'S GAME** — режим обычной игры без каких-либо дополнительных усложнений. Вы просто укладываете кирпичи в нужном порядке, ни на что не отвлекаясь;

— **BLUES GAME** — режим обычной игры затруднен появлением через временной интервал в 40 единиц дополнительного заполненного ряда на дне стакана. Достаточно прост, так как частота появления нижних рядов постоянна и не очень велика;

— **CLASSICAL GAME** — усложненный вариант, когда через каждые 8—12 опущенных фигур дно стакана автоматически заполняется на один ряд, что еще более затрудняет игру из-за более высокой цикличности появляющегося ряда. Частота его зависит от выбранной скорости падения фигур;

— **LIFT'S** — самый сложный режим, при котором игру приходится начинать сразу с пятью заполненными на дне стакана рядами. При этом существенно сокращается время на обдумывание следующего хода, так как очередной кирпич на 30% быстрее достигает дна.

**SKILL** — уровень скорости и количества задействованных в комбинации фигур. С помощью этого меню можно настроить скорость, с которой кирпичи будут падать на дно стакана — от 1 до 10 (нижняя шкала). Четыре окна сверху экрана показывают, за какое количество правильно уложенных фигур вы будете получать очки. Самый простой вариант — 3 фигуры горизонтально или по диагонали. Более сложная комбинация — из 4 или 5 фигур. И высший пилотаж, — когда исчезают сразу шесть фигур одинакового цвета, за что и начисляются очки.

Начинайте игру только после правильно выбранных опций управления, уровня сложности, скорости и количества фигур.

На игровом экране в левом нижнем углу указан номер сложности уровня (в зависимости от скорости падения фигур). В правом верхнем углу — количество фигур, которые необходимо уложить правильно для достижения необходимого результата. Справа

внизу — количество набранных очков, присуждающихся за каждую правильно сложенную комбинацию.

По окончании игры программа предложит вам ввести свое имя (не более шести знаков), которое заносится в список рекордов.

## Техника и тактика игры

Для того, чтобы правильно сложить нужную комбинацию, необходимо научиться пользоваться предоставляемой вам возможностью удерживать фигуру курсором управления. Для этого нужно поймать плавно падающий кирпичик в прямоугольник прицела и, удерживая кнопку, опустить его в выбранное место. После отпущения кнопки, фигура падает вниз в несколько раз быстрее. Учитывайте эту особенность игры при подготовке нужной комбинации. С помощью курсора можно поднять на самый верх стакана почти упавший кирпич, для того, чтобы, подцепив следующий, положить его в нужное место первым. Поймав фигуру в прицел и коротко щелкнув кнопкой, вы ускорите его падение в нужный участок на дне стакана. Если нужный вам кирпич падает позже тех, которые не участвуют в подготавливаемой комбинации, подхватите его курсором и опустите вниз раньше остальных.

Не увлекайтесь выкладыванием горизонтальных рядов. Такая однобокая тактика приведет к пропуску большого количества диагональных комбинаций, которые в игре наиболее перспективны.

Прозрачный кирпич, время от времени появляющийся на экране, — это приз. Его можно положить недостающим в любую подготовленную комбинацию.

В игре есть и другие призы-помощники, например, бомбы. Их можно переносить курсором в нужное вам место и взрывать лежащий в ряду и мешающий проведению комбинации кирпич. Для этого бомбу нужно положить на кирпич сверху.

Таковы основные особенности «Zyconix». Надеемся, что эта программа доставит вам немало приятных часов отдыха при игре с компьютером и массу наслаждения от азартного соревнования с партнером.

### Информация

**Название:** Zyconix

**Год:** 1992

**Фирма:** Accolade

**Класс:** логика

**Размер архива:** 0,3 Mb

**Размер на диске:** 0,6 Mb

**Игроков:** 1—2

**Управление:** клавиатура, джойстик, мышь





# ОГЛАВЛЕНИЕ

Предисловие . . . . .	5
Action Soccer . . . . .	8
Blackthorne . . . . .	13
Centurion: Defender of Rome . . . . .	22
Creature Shock . . . . .	36
Crime Patrol . . . . .	47
Dark Forces . . . . .	51
Descent . . . . .	64
Desert Strike. Return to the Gulf . . . . .	75
Doom 2: Hell on Earth . . . . .	83
Ecstatica . . . . .	95
F-14 Fleet Defender . . . . .	107
FIFA International Soccer . . . . .	125
Forgotten Realms: Menzoberranzan . . . . .	137
Formula One Grand Prix . . . . .	165
Harrier Jump Jet . . . . .	172
Heretic . . . . .	184
HeroQuest . . . . .	197
In Search of Dr. Riptide . . . . .	208
International Tennis Open . . . . .	219
Ishar: Legend of the Fortress . . . . .	224
Jazz Jackrabbit . . . . .	234
Kosynka . . . . .	249
Krypton Egg. The Ultimate Break-Out . . . . .	253
Lode Runner . . . . .	258
Magic Carpet . . . . .	266
Mario's Game Gallery . . . . .	283
Master of Magic . . . . .	289
Mega Race . . . . .	313

---

Metaltech: Earthsiege . . . . .	323
Michael Jordan in Flight . . . . .	338
Might and Magic 4: Clouds of Xeen . . . . .	347
Mortal Kombat 2 . . . . .	366
Mystic Towers . . . . .	383
Nascar . . . . .	395
NHL Hockey . . . . .	406
NHL Hockey 95 . . . . .	427
Panzer General . . . . .	435
Rally Championship . . . . .	443
Realms of Chaos — Revolt of the Mryaal . . . . .	451
Rebel Assault . . . . .	457
Retribution . . . . .	470
Rise of the Robots . . . . .	483
Shadows of Cairn . . . . .	497
Terminal Terror . . . . .	508
Tetris Classic . . . . .	518
The Fortress of Dr. Radiaki . . . . .	525
Ultima Underworld: The Stygian Abyss . . . . .	534
Virtual Pool . . . . .	548
Virtuoso . . . . .	556
War in Middle Earth . . . . .	566
Xargon . . . . .	576
Zephyr . . . . .	585
Zorro . . . . .	595
Zyconix . . . . .	602

**ПО ВОПРОСАМ ОПТОВЫХ ПОКУПОК КНИГ  
ИЗДАТЕЛЬСТВ «ВИС» И «ФОЛИО-ПРЕСС»  
ОБРАЩАТЬСЯ:**

**В МОСКВЕ:**

**ФИРМА «ТРАНЗИТ»**

**ТЕЛ. 276-51-83**

**В САНКТ-ПЕТЕРБУРГЕ:**

**ИЗД-ВА «ВИС», «ФОЛИО-ПРЕСС»**

**ТЕЛ. 213-08-73**

**ФИРМА «СНАРК»**

**ТЕЛ. 239-63-11**

**ЛР № 063904 от 16.02.95.**

**Подписано в печать 24.08.95. Формат 70×100 <sup>1</sup>/<sub>16</sub>.  
Бумага офсетная. Гарнитура «Таймс». Печать офсетная.  
Заказ № 1313. Тираж 25 000 экз.**

**ТОО «Фолио-Пресс».**

**198207, Санкт-Петербург, пр. Стачек, д. 136.**

**Отпечатано с оригинал-макета в ГПП «Печатный Двор»  
Комитета Российской Федерации по печати.  
197110, Санкт-Петербург, Чкаловский пр., 15.**



Ultima Underworld: The Stygian Abyss.



Virtuosos.



Xargon.



Zorro.

---





FIFA International Soccer.



Formula One Grand Prix.





Heretic.



HeroQuest.

---





Ishar: Legend of the Fortress.



Magic Carpet.





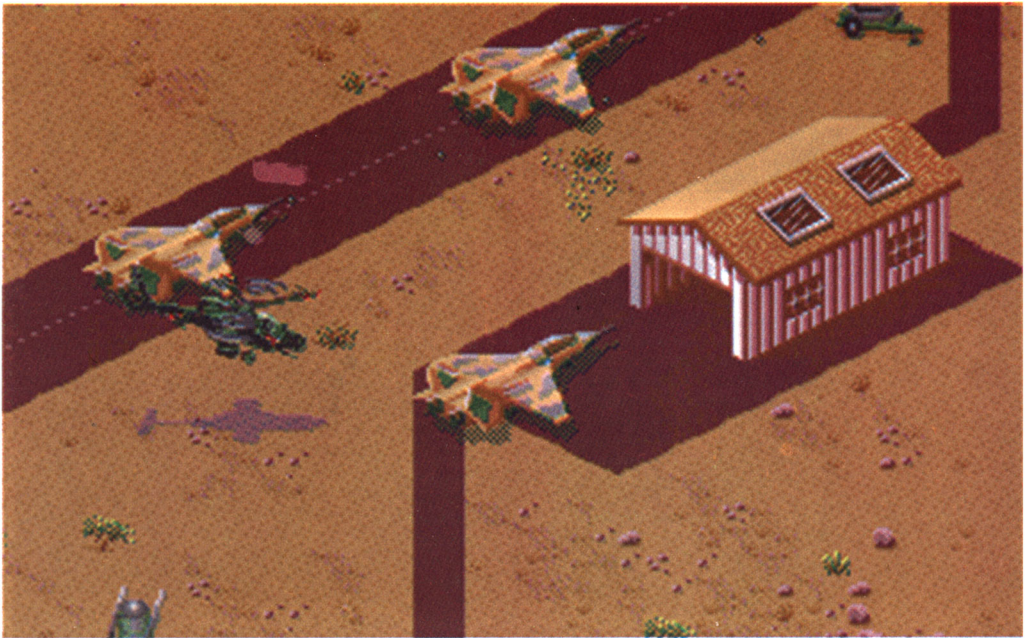
Nascar.



NHL Hockey 95.

---





Desert Strike. Return to the Gulf.



Doom 2: Hell on Earth.



Ecstatica.



F-14 Fleet Defender.

---





Crime Patrol.



Creature Shock.

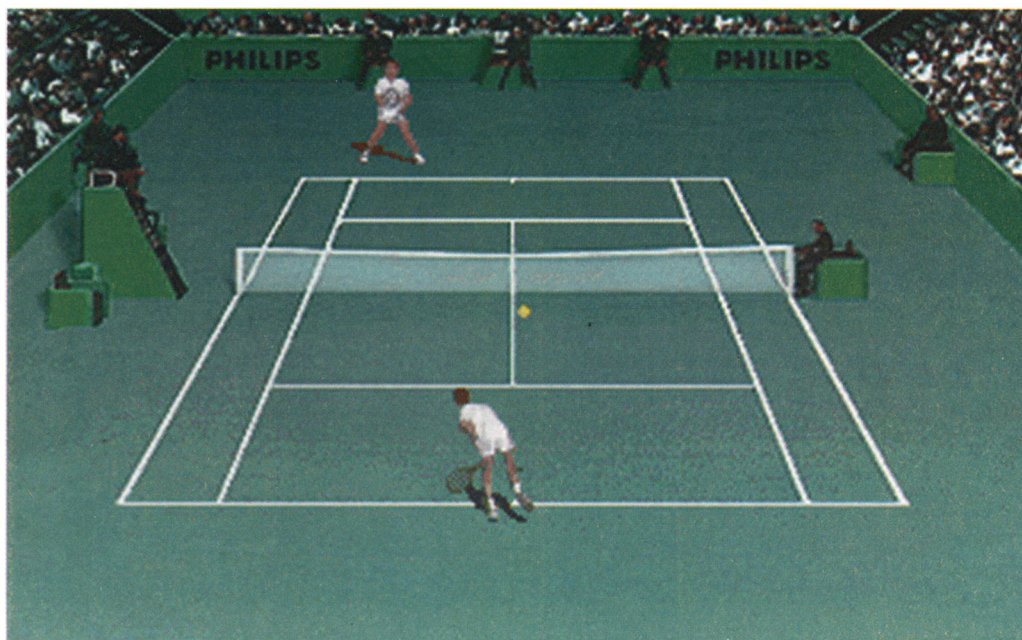


Dark Forces.

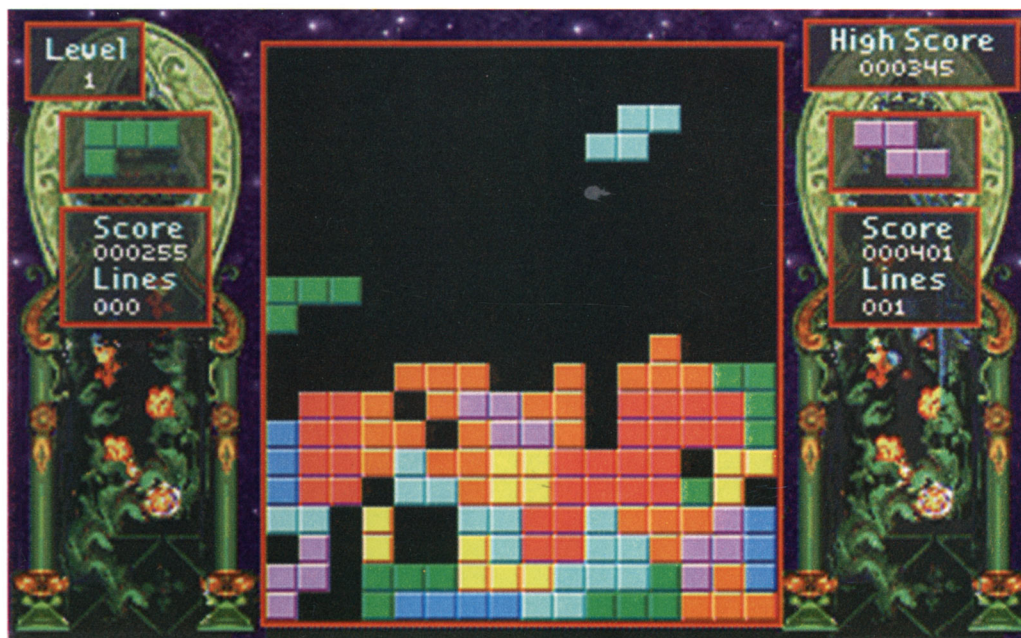


Descent.





International Tennis Open.

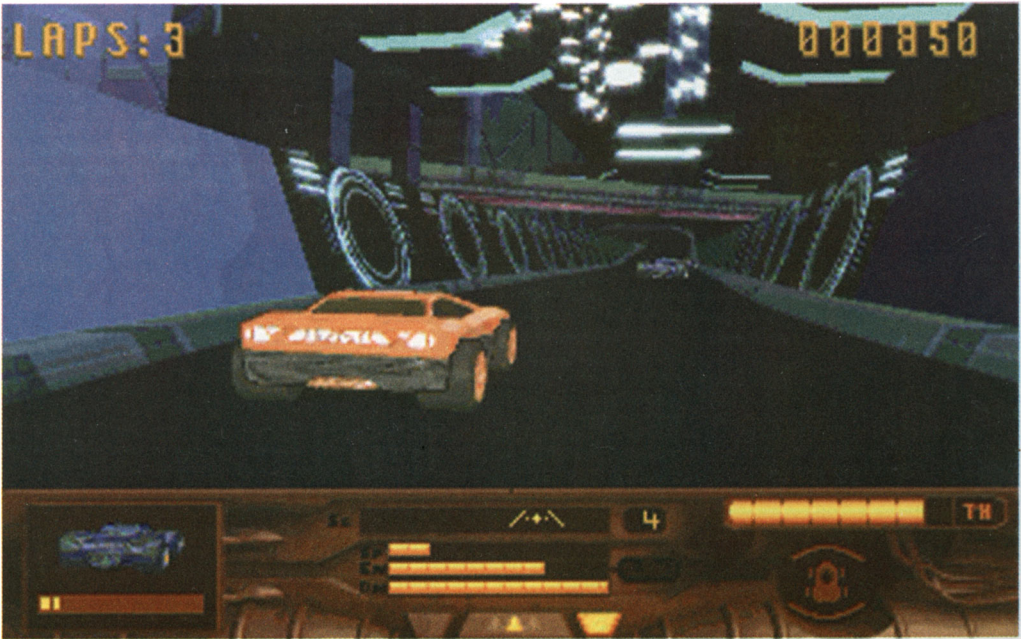


Tetris Classic.





Master of Magic.



Mega Race.



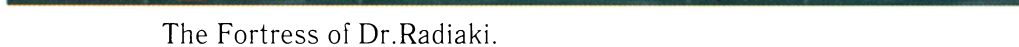


Mortal Kombat 2.



Might and Magic 4: Clouds of Xeen.







Retribution.



In Search of Dr.Riptide.





Mystic Towers.

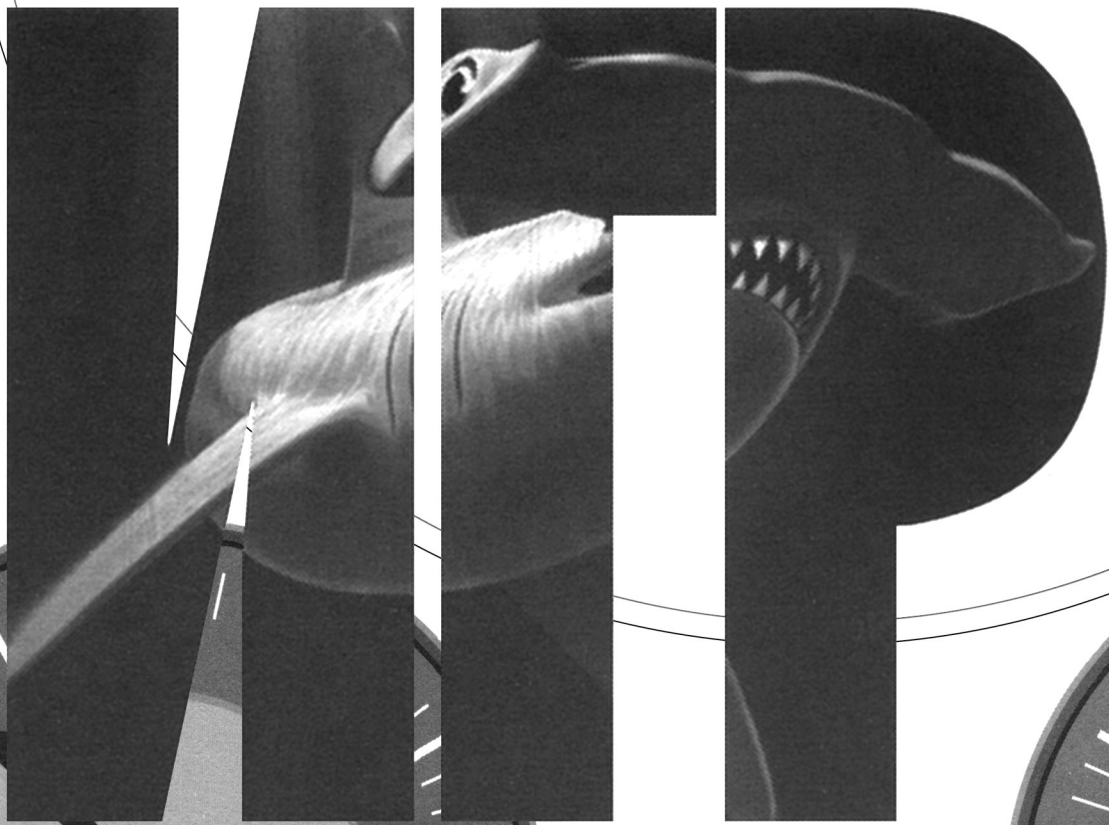


Terminal Terror.

Э

Н Ц И К Л О П Е Д И Я

КОМПЬЮТЕРНЫХ





Книга содержит описания более полусотни игр для компьютера IBM PC. Дана исчерпывающая информация по управлению, меню, игровым режимам и способам достижения конечной цели в таких хитах самого последнего времени, как «Magic Carpet», «Creature Shock», «Dark Forces», «Ecstatica», «Panzer General», «Master of Magic», «Heretic», «Menzoberranzan», «F-14», «Doom 2», «Metaltech: Earthsiege» и многих других.

Не забыта и классика IBM: «Ultima Underworld», «HeroQuest», «Might and Magic 4», «Centurion», «Ishar»...

